



NTSC J

IX. EVFOLYAM 2. SZÁM
2005. február

799,- Ft

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

986983 912262

PlayStation 2



GRAN TURISMO® 4

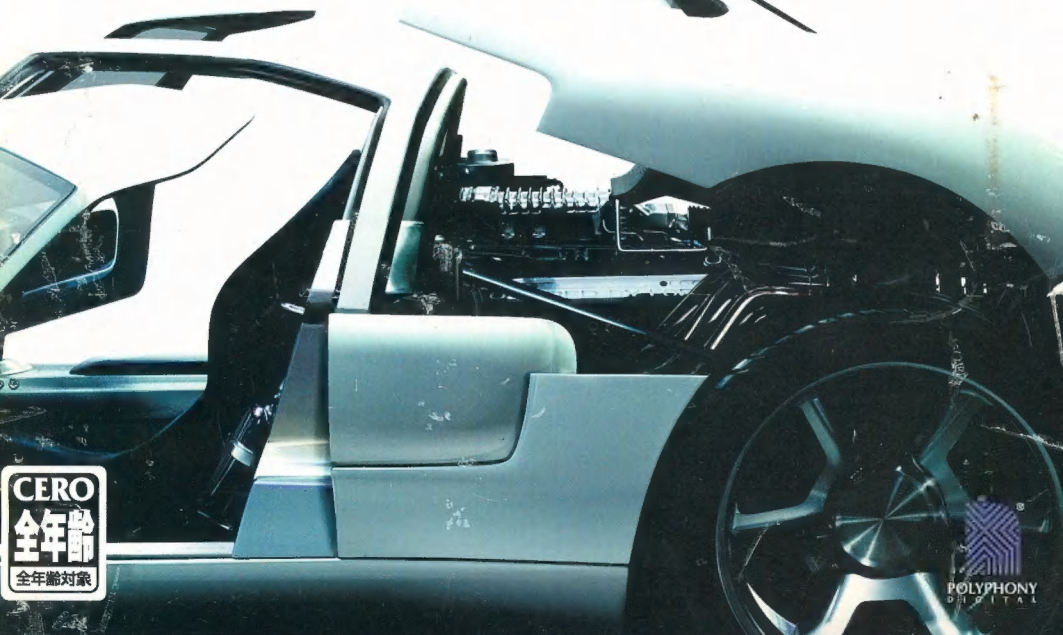
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Since the original release of Gran Turismo, the real driving simulator
has evolved to the levels and capabilities of simulating and tutoring sports driving.

Seven years ago, we changed history for the racing game genre.

This year we hope Gran Turismo 4 will trigger another revolution.

Ez nem játék. Ez a valóság!



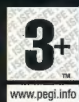
CERO
全年齢
全年齢対象

POLYPHONY
DIGITAL

AVI TEMÁNK: WARE2 • NINTENDO DS BEMUTATÓ • MERCENARIES • THE PUNISHER • ROBOTECH: INVASION • DBD
UIKODEN IV • TENCHU: FATAL SHADOWS • TORK • ODDWORLD: STRANGLER'S WRATH • RESIDENT EVIL 4 • BANJO PILOT



Juss el bärhovä. Juss el bärhovä gyorsán. Juss el bärhovä gyorsán és roppest dögösen. Eggeses, tu



Challenge Everything™



HIREK	4
HARDVER ROVAT: NDS - Az Első BENYOMÁSOK	8
RETRO ROVAT: KONZOL.NET	10
ELŐTÉTEL	12
A HONAP TÉMÁJA: WAREZ - MÁSOLT JÁTEK, MÁSOLT ORSZÁG	14
KISHIREK A NAGYVILÁGBÓL: DÉL-KOREA Egy Magyar JÁTEKOS SZEMEVEL	16
SZOFTVER ROVAT: A PDA JÁTEKOK VILÁGA	18
KISHIREK A NAGYVILÁGBÓL: PÁRIZS MEGER Egy MESETEL	20
BIG IN JAPAN	22

MULTI TESZT

MERCENARIES	24
AMERICAN CHOOPER	26
THE PUNISHER	28
ROBOTECH: INVASION	30

PLAYSTATION 2

DEATH BY DEGREES	32
SUIKODEN 4	34
GRAN TURISMO 4	44
GET ON DA MIC	50
DARKWIND	51
SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIN' WITH FRIENDS	52
TENCHU: FATAL SHADOW	54

XBOX

HERMANN MAIER SKI RACING 2005	58
YOURSELF! FITNESS	59
TORK: PREHISTORIC PUNK	60
XBOX LEITÁR	62
BUNX 2: MASTERS OF TIME & SPACE	64
GREG HASTINGS' TOURNAMENT PAINTBALL	65
ODDWORLD STRANGER'S WRATH	66

GAMECUBE

RESIDENT EVIL 4	70
-----------------------	----

GAMEBOY ADVANCE

HOT WHEELS: STUNT TRACK CHALLENGE	74
KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES	75
BANJO PILOT - JAMES POND II: CODNAME ROBOCOD	76
RACING GEARS - IT'S MR PANTS	77

CSEVEGŐ	78
---------------	----

COOL-TÚRA	80
-----------------	----



2005 FEBRUÁR – A HOSSZÚ CIKKEK HÓNAPJA

Mint azt gondolom már észrevettétek, nálunk minden hónap „valaminek” a hónapja, és ez a valami általában az egész újság hangulatát meghatározza.

Más februárban attól félek, hogy az „uborkaszexen” hónapját fogjuk megélni, és tele leszünk ácska, egy oldalas táhélekjátékokkal – amikről fél oldalit is kész kinszenvedés kihozni –, mert majd jól beszapjok, és pont olyan hülyén jön majd ki a lapzárta és a nagy címek megjelenése, hogy tutira elkerülük egymást.

Igy is lett, az örökké csúszó PAL-os **Gran Turismo 4** nek még se híre, se hamva (pontos megjelenési dátumunk ugyan már van, de előzetes, anélkül beütészetel használati verziót még nem kaptunk), így mérlegelnem kellett: vagy várunk márciusig, és úgy teszünk, hogy a játékok megjelenésékor már REG a boltokban van, vagy bevalójuk a japán NTSC verziót. Mindent az olvasóért és a frissességért, így megkérdeztem Dzsont, elbaldogt-e a krizsokrakkal telelőmött japosi változattal, azt mondta mindenképpen (mi más manditatt volna, ott volt a kezemből a bírák felmondólevele), így aztán hozzavágtam a speciális logitech GT4-es Driving Force Pro kormányt, a hána alá löttem a gyönyörű papírdobozos (annyira tetszett, hogy a címlap témát is ez adta – most már nektek is van egy szép A4-es GT4 dobozotok!) – NTSC-s gémet, és hazazavartam, hogy két hétig ne is lassam... addig az utcára sem mehett ki, amíg kíváncsi-hegyre le nem tesztelt a játékok. Mondjuk annyit még mandtam mellet, hogy ez legyen élete legjobb cikke, ellenkező esetben mehet vissza BKV ellenőrnök.

Csipi szelvésként rontott be a szerkesztőségbe – elsődort két monitort (amittemt már, hogy Csipi elég nagydarab mostandában), feldöntötte a kólomat, ami beleborult a billentyűzetembe, amitől egy szemét vadfarkas megharapta a karakteremet a World of Warcraftban, amitől baromi ideges lettem, amitől ávöltöttem egyet, amitől a Renátó úgy megjárd, hogy majdnem törölte a februári Resident Evil 4-et, amitől én majdnem szívrohagot kaptam – és kérdőre vont, hogy miért Dzsont vitte a GT4-et, így neki semmi sem maradt. Mit lehettem mást, hívam Cheap barátomat, hogy kerül amibe kerül, de hozzon azonnal egy amerikai Resident Evil 4-et, mert a Csipi idegbojli kap menten. Cheap másnap hozta, így Csipi megmenekült, ő is kapott kedvőre való cikket, jó hosszút...

Doe már a buszmegállóból – ami 200 méterre van a szerkesztőségtől – ordított, hogy miért valtam olyan keveset, és miért adtam a Csipinek a Resi 4-et, hiszen ő a mi horror-szakértőnk, és ha Csipi viszi a véres stíftot, neki mi marad? Hívam hát gyorsan az EA-s kontaktkomat, hogy tudna-e adni valami nagy durranást. Adott, meghozta elég nagyot, az új **Oddworld** epizódot, a **Stranger's Wrath**-et, így Doe is csendesen elvonult, mint egy békés kisgyerek a szoba szakaiba...

Veres Miki nem ordított, csak nézett rám szomorúan azokból a nagy szemével, hogy hát akkor őt már le sem sz-tram? Neki nem jut semmi! Ekkor kaptam az infót, hogy másnapra bizony beesik egy végleges verzió **Suikoden**-ra, ami rögtön fel is ajánlottam a Mikinek 4 oldalra, aki ezek után láthatóan boldogan reppent ki az irodából...

Nem volt mit tenni, az egy oldalas resztli a Krisztinnak maradt, de neki meg ott van a Bea, úgyhogy ne sirjon a szája.

...én meg végre visszatérhettem a **World of Warcraft**-hoz, aminek viszont addigra pont vége lett (bezárt a nyitott béta teszt), és ünnepélyesen lelőttem a szervereket, hogy aztán egy hét múlva indulhasson a béli verzió. Ültünk Liquiddel (ark sámán), és Lovassal (tauren warlock) az Orgnimmhoz közeli folyó partján, és vártuk a világvégét, miközben a város kapui előtt százak jártak anyaszülé mellett ábrámtáncol...

Martin



Mercenaries



American Chopper



The Punisher



Robotech: Invasion



Death by Degrees



Suikoden 4



Gran Turismo 4



Tenchu: Fatal Shadow



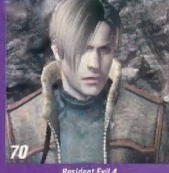
Tank: Prehistoric Punk



Blinx 2: Masters of Time and Space



Oddworld: Stranger's Wrath



Resident Evil 4

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2,5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szőlünk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4,5 pont – Ha éppen nem tudsz jót dologra kelleni, szerzed be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5,5 pont – Teljesen átlagos, játszható stíft. Néhány kőcsa árára biztos leköti majd.
- 6-7,5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9,5 pont – Bátoran ajánljuk, mert kellene, finom játék. Nem fogsz csodálni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Kiváló!

A kiadványban megjelenő szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

Myndas: Ottó és Jéliké
Myndas RT
(Fotó: Gerd Stocker igazgató)
Főszereplő: Mária
Myndas elnevezés: Tíz Rend
Könyv: Csopangó Kft., 1042 Budapest,
Ágárd 112. (Jóváírás)
Térjess: Birkat Rt. 1042
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptalajon: Balogh Zsolt
Laptar: 576 Konzol Team

Lévitel: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-98
Előfizethető: Csopangó 576 Kft.
1329 Bp. Pf.: 24.
Webolt: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LDDTECH hangverszenin teszteltük.

Címlap 1: Gran Turismo 4 (PS2), Címlap 2: Resident Evil 4 (GC)



KONAMI GAMER'S DAY

A Konami január végén mutatta be egy egészen (leginkább a saját becézés) rendezvény keretében az idei évre várható játéktémáinak jövőt. A bemutatót nagy izgalom övezte, a japán kiadó már hetekkel korábban hype-alta az eseményt, „váratlan és örömlélel” bejelentés” emlegetve – sokan a Metal Gear Online-ra hípeket, de nem az lett belőle, hanem a...

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS (PLAYSTATION 2)

A „váratlan és örömlélel” bejelentés ANNYYRA azért nem volt váratlan, a mai játéktémák rendszeresen követik valamikor tavaly év vége fele már olvashattuk róla, hogy a Konami új, PS2-re szánt Castlevania játékát



tervez kiadni 2005-ben. Nos, itt is van az új epizód Castlevania: Curse of Darkness névre hallgat. A széria producere, Koji Igarashi egyelőre csak néhány részletet árult el az új részről: a Curse of Darkness 1479-ben játszódik, a játék elején egy új hős irányítását kapjuk kézhez, aki – szentségértelme – NEM Belmont (később azért felülünk a vámpírvadász családja egy sorja is a rend kedvéért – hogy ki, és milyen formában,

egyelőre titok). Mint ahogy titok a széria (szerintem) legcolorább karakterének, Alucardnak vendég szereplése is – Igarashi-nak utalásokkal lett arra, hogy valamilyen formában elképzelhető lenne ugyan a dolog, de nem valószínű, hogy Alucard ismét harcba küldésnek (reménykedni azért persze lehet).

Igarashi szerint a játék témája a bosszú, a történet és a környezet pedig az eddig megszokottal is sötétebb lesz. Drakula egykori „örökgörcsövé” (később kiderül, mi is ez), Hector, egykori barátját, Isaacot üldözi. Isaac szintén örökgörcs, és nem utolsággal nagyon gonosz: ő felel Hector szörnyének kialakításáért. Az örökgörcsök a Curse of Darknessben debütáló új „Jinnocent Devil” rendszerhez kapcsolhatók: képesek őket szolgáló familiárisokká faragni a pokoli teremtményekből. Az ártatlanság szelídülők örökök segítenek minke a harcban: öt fajlajukkal találkozzunk majd a játékban, mindegyiküknek más és más tulajdonságokat tudunk kifejleszteni. Az egyik örök például képes lesz repülni, így a lábbal kapoztatódva mi legvégső emlékeztetőnk, egy másik fejte pedig kölcsönösen erővel rendelkezik – ő a nehéz utazásokkal átváltoztató, vagy a masszív kőzetek felmérésénél tudjuk majd oktatva használni. Igarashi szerint az előző PS2-es Castlevania epizóddal az volt a legfőbb baj, hogy túlságosan akciópontokra sikerrel: a Curse of Darkness-ben küszöri próbálnak a csorbán, és több kaland / logikai elemet találunk majd a játékban. Vizuális szempontból is sok változásra számíthatunk: a Lament of Innocence grafikus motorját egy teljesen újra cserélték. Külön megemlíti a Dreamcast-rajogókat: a csapat a soha meg nem jelent DC-3 Castlevania Resurrection néhány pályáját is beépíti a játékba. Pontos megjelenési időpont nincs (valószínűleg ősz környékén lehet a szériát), annyi biztos csak, hogy marad a Playstation 2 exkluzivitás.

Az új Castlevanián kívül még négy darab friss anyag került terítésre – ezekről is szólnék röviden a rend kedvéért:

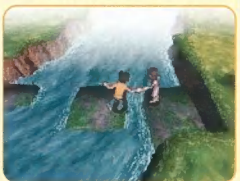
Dragon Booster: versenyzési akció Nintendo DS-re, a hasonló című rajzfilmsorozat alapján. Az ember és sárkányok együtt élését gonosz konspiráció zárja meg: az egyensúlyt csak a fízhetlenség és Artha Penn tudja helyrebillenteni – el kell nyernie a Dragon Booster címet. Először felbukkanó Mario Kart, sárkánylány, klassz zenéi állástelést.



Frogger Helmet Havoc: akció-plattform, szintén Nintendo DS-re. Békák uraság ezúttal az árdu. Dr. Wani mesterkedészei ellen veti be a tudását. Az NDS verzió után meg jelenik PS2-re, Gamecube-ra és PSP-re is. Szerintem ez volt a Konami-szerződéses legkedveltebb cím, a Frogger játékok a kilencvenes évek óta tök ugyancsak néznek ki (vagy csak én örögtem meg).



Lost In Blue: még mindig NDS, de ezúttal „kölöb-RPG” (a fejlesztők műfaj-meghatározása szerint). Ifjú hősünket egy hajótörés után ismeretlen szigeten sodorja partra az óceán. Egyetlen kislány talál magán kívül egy bájcs, iszenhét éves leányzó (lái tudni a dolog). A lealod: küldni minden órán, kaját szerezni, felfedezni a sziget rejtelmeit, és persze megjelenni a meneküléshez szükséges vízi járművet. (Az 576 Online-on lelték a trailert, keressek rá az játék címére, és nézzék meg – NAGYON aranyos...)



TMNT Mutant Melee: Tini Mutás Ninjasza technikai szobázás, ezúttal Xbox-ra és Gamecube-ra. Hárs világhírű karakter, a kardvívásban husszabbra nyújtott szőlő-művészt, négy játékos város polgáraitól támogatott csapat képtényű multiplayer. Az előző TMNT játék elég gyenge volt (ez talán jobb lesz...)



KINGDOM UNDER FIRE: HEROES (XBOX)

Nem kell sokat várniuk a tavalyi év legjobb Xbox-os stratégiaiának folytatására: a koreai RTS-művészek már javában kalapálnak a Kingdom Under Fire: Heroes-on – ami ugyebár a Kingdom Under Fire: The Crusaders direkt folytatása lesz. A második epizód a „még többet, még jobbat” elv alapján készült: új színe

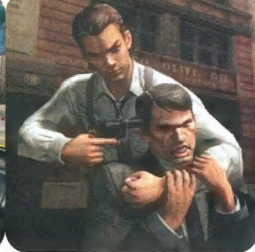


player játékmódok kapunk (Campaign Mission, Random Mission, és Custom Mission), hét új karaktertől besorozás, valamint az elmaradhatatlan Xbox-Live multiplayer csatározások (Troop Battle, Hero Battle és Co-op Battle módusokból) kennegek illatos balszalmán az előző rész rajongóinak lelkeit. A sztoritól egyelőre nem látott napvilágot érdemi információ, a fejlesztők annyit árultak el, hogy továbbra is barátságos kontinensen esnek egymással az ellenfelekkel fel – azaz ismét felvonulnak az előző epizódban megismert ember / elf / ork seregnek. A folytatást a Blueside fejlesztő, a kiadó továbbra is Phantomstorm. Pontos megjelenési időpont még nincs, ingame képekkel sem szolgálhatunk, egy darab artworkunk csak (ezt láthatjátok a hír szomszédosban).

GYAKUTEN SAIBAN (NINTENDO DS)

A Gyakuten Saiban cím csak nekünk ismeretlen: egy (japánban) jó régóta futó sorozatról van szó, a legutóbbi epizód a GBA-ra jelent meg. Az új rész viszont Nintendo DS-re fog, kihasználva a gép speciális képességeit – konkrétan az érintésképernyővel van szó. „Jo, hogy miről szól a játék? A Gyakuten Saiban homályos court-battle” játék, azaz – szabad magyarázatban – ügyvédszimulátor. Nagyon röviden: a játék lényege az, hogy minden dolog felméréséről a klientsínkel. Szerecsenre nem unalmas polgári peres ügyekről („a szomszéd cseresznyefája csúnya árnyékot vet a kertembe, beparierl jű esetek), hanem általában zafos emberekről körül forog a cselekmény. A játék két szakszóló áll: először tanultak kell kihallgatnunk, és bizonyítottak győzelmünk, aztán a második fázisban a bíróságon kell meggyőztünk az esküdtelk arról, hogy valójában nem a védencünk a ludas. Így leírva elég túrszón hangzik, de a szakszólóknál meg lehet jó, legegyszerűbb, ha a szakszólókat kissé eltérő, egyedi megol-





ロノア
幻獣めのかどうかもわからないけど...
とにかく大団円!
ロノアカイミ達と、安全な所へ!」



Capcom európai kirekvéseinek zászlóvivője: az el-
vő játékok, amit az Öreg Kontinensen fejlesztettek, vi-
szont – szándékaik szerint – nem az utolsó. Megjelen-
ésük öszel, célplatformok: Playstation 2 és Xbox.

THE GODFATHER (PS2 / XBOX / PSP / XBOX 2)

Befutottak az elő információk az Electronic Arts idei
tán legnagyobb sikervárományosáról. A **Godfather**
heről – az előlekképpant biztatók. Az EA NA-
GYON komolyan veszi a klasszikus filmirogató játékel-
dolgozókat: jelenleg 120 fejlesztő munkálkodik a játé-
kon, a filmnek és a színi 200-as (I) emlékezt. majd.
A fejlesztést az a James Smith koordinálja, aki korab-
ban a James Bond 007 és Road Rash franchise-ak pro-
duceraként már alaposan letette négyvígét. A The God-
father remélk simul bele a filmek világába: itt is o



dásokat felvonultat kalandjátékunk tekintik rá, ahol
– hű a touchscreenek – nagyon könnyen változhat-
nak, a kitalálási berak-egység között. Japánban
2005 hatodik negyedében fog megjelenni, a hírek
szerint lesz beléle angolul kommunikáló verzió is.

WITHOUT WARNING (PS2 / XBOX)

A Capcom fejlesztésének nélkül jelentette be a **With-
out Warning**: a japán égi csak kiadó, a fejleszté-
sét az ex-Cave Design általmozatosatból verbevált
angol GRCIE Studio felélés. Az új csapat első projekt-
je vérteli akciójáték, Playstation 2 / Xbox desztináci-
óval. Az alapötletét a klasszikus Die Hard modell
követi: a mindig rosszban sántikáló terroristák ezúttal
az amerikai Peterson-Daniels vagy üzemet kezelő ha-
talmukba, a játékosnak pedig izenékét órája van, hogy
megkísérje őket onnan – különben robban a bomba.
Most jön a csavar: a Without Warningban nem egy,
hanem hat karaktert irányítunk, megközzö a törté-
neten keresztül megismerjük a megkövetelt sorrendben. Egy
a gyakorlatilag úgy fog kinézni, hogy az egyik karak-
terrel teljesített feladat után kapóval válunk a másik-
ra, hogy kisépítő szándéka egy komplex, több per-
spektívából megélt történet megalkotása. A klasszikus
természetesen teljesen eltérő személyiségjegyekkel és
tulajdonságokkal lesznek felruházva: a sztori kezdet-
ben az izembe behatoló kommandós egyrés három
tagjára (Kyle Rivers – a csapat vezetője, tapasztalt ve-
terán; Jack Hooper – zsidófiú katoná, élete első beveté-
sén; Ed Reagan – közlekedési és robbanóanyag-sze-
kért) a későbbiekben pedig az odabent rekedt túl-
élőkre fókuszál. (A civilek: Tonya Shaw – reméltük tükör-
nő, aki nagyon meg szeretne úszni éle az incidens;
Dave Wilson – biztonsági őr, aki nem kapcsolk le o
a terroristák; Ben Harrison – névtörpör, a szokásos
„olkor most megcsinálnék diétm kolduslót” hozzá-
állással). A karakterek, és a kitalálást való küszködés
apróbá mellett-között szeszitnek: a kommandók-
kötő kizárkolt kell mentenünk, vagy bombákat kell ha-
tástalanítanunk. Érdekltség: a Without Warning a



negyvenes-ötvenes évek New Yorkjában merülhetünk
nyakig a szervezett bűnözés mocsarába. A karakterek-
ket szabadon bűnözés meg, hogy aztán a Carlone
család tagjaként emelkedjünk fel fokozatosan a köhö-
zés legfelsőbe: ranglétrán – ehhez azonban termé-
zetesen rengeteg selyes missziót kell teljesítenünk.
A küldetéses változatossága (meg ászintán szöve úgy ál-
talanban az egész játék) a GTA-sorozat idezi: les-
zelmások és autós üldözések egyaránt szerepelni fognak
a poletón. Maga a történet előszörban választott hős-
ünk körül bonyolódik ugyan, de a trilogia (gyomható-
an szinte mindenki által ismert – ha nem látott még,
játékolt) is fontos szerepet játszik a sztori előrelépé-
sében, mi több, teljesítményünk függően köbölle végli-
fejlettel találkozhathatunk majd. A szinkronizáló abszolút
outentikus; az eredeti színezőgárdá (Al Pacino, James
Caan, Robert De Niro, és a tavaly elhunyt Marlon Bran-
do) adta a hangját a játékok. Megjelenés idején öszel,
Xbox-ra, Playstation 2-re, és PSP-re (az EA korábbi
grafikailag erősen felhúrozott Xbox 2 verzióit) is be-
szél – ha lesz ilyen, gyomható az E3-on, az X2 be-
jelentésük egy időben mutatják majd be a nagyré-
münk)

CONFLICT: GLOBAL TERROR (PS2 / XBOX)

Két sivatagi és egy viharos bevetés után napjainkban
folytatódik az SCI Interaktív akciójáték. Az ellentét ezúttal
a nagybűntűs Globális Terrorizmus: dolos hőseink (a
Desert Stormban megismert csapat: Bradley, Foley,
Connors és Jones) az egész földgömböt bejárva oszt-
ják ki a megfelelő nagyságú keltlenbörgőzöket a min-
dig rosszban sántikáló terroristákra. A fejlesztést is-

mét az előző három részt is tettő első hozt angol Pivotal
Games felélés. A **Conflict: Global Terror** a közél-
mült eseményeire alapoz ugyan, de a Pivotal nem akar
főző sebeket felszakítani – így a terroristák pl. nem kö-
zél-keleti vallási fanatikusok, hanem világuralmi terve-
ket szövögető neo-nácok lesznek. A misszió-struktúra
a korábbi **Conflict**-játékokhoz hasonlóan lesz: felépít-
munk 15 küldetésben keresztel bizonyíthatjuk a ráermet-
ségeinket. Az angol föld, odnók a látványunk is: a gra-
fikai motor újratínik (teljesen új fény / árnyék effektek
kerültek bele), részletegazdagabb animációk paltokak a
játékok, és a fizikai motor is újra cserekelt. Mindezek
felül még be is nehezítik a játékok: a Pivotal szerint
a **Conflict**: Vietnam küldetésen könnyűre sikerült –
ezt előszörban az ellentéle túl gyorsan málló autós-
zársz főcímeké tudják be – a Global Terrorban az már
nem fog szerepelni, teljesem monolitikus, gépi ráéghés
nélkül kell majd célözünk. A single player missziók tel-
jesítése után a bővített multiplayer modban ugyanahatunk
egymás toránká – izlés szerint akár online kettős kö-
zött is. Az ösz megjelentése a Playstation 2-ty vagy
Xbox-ot bírtok **Conflict**-rajongókunkak lesz akuk az
öröme.

NAMCO X CAPCOM (PLAYSTATION 2)

A **Namco x Capcom** érdekessé próbálkozás: ha
csak a címetől, egy vereskedés játék kint fel
szemei előt – olyann, mint mondjuk a Capcom x
SNK sorozat. Pedig nem arról van szó, a Namco x
Capcom verébli RPG, megküzös az akciódobosabb játé-
ból. A játékok a Monolith által Xenogears között színeiben
dobos öszve, és érdekesenmenet a két kiadó napozási
karaktereki vonulása fel – megküzös több mint kétszáz-
tal. A Tales of Fantasia, Xenogears, Tekken, Street
Fighter, Dino Crisis és Ghosts 'n' Ghosts szeriék nép-
szerűbb szereplők találkoznak egymással, és különböző
dimenziók közötti is utazhatnak majd. Az „emberek vi-
lágán” kívül ellátogathatunk pl. Makotoja (a Ghosts 'n'
Ghosts univerzum), vagy a Fantasia Világába (itt já-
zódik a Tales of Phantasia). A világ feltelesen teljesen



3D-s lesz, a karakterek szabadon mozoghatnak, a
csaták nem random következnék be, hanem látható az
ellenfeleket (és az egyezmény) kettős színezés
könnyen kitalálható, de ennek ellenére erősen har-
candzert így, lapos jelenet idején tavozszál (Playstat-
ion 2-re), az amerikai / európai debüt időpontjáról lap-
zörögig nem érkezik információ (azaz a hírek szerint
lesz nemzetközi verzió is, csak az időpont kértésége).

MARC ECKO'S GETTING UP (PLAYSTATION 2)

A tavalyi E3 egyik nagy rejtélye volt a **Marc Ecko's
Getting Up**, az Exporál szólt beszámolóinkban mi is
erősen válokunk a fejüket, hogy mi a lenéről is lehet
pontosan szó. A játékok forgalmazók ATARI zárt körű
mögött, válogatott játékosok megküzös az anyagot,
és a hivatalos sajtóközleményből is csak annyit de-
rült, hogy az „urbanus életstílus” köré épül valami a
fejlesztés The Collective (a kaliforniai ukv neve a leg-
utóbbi Indiana Jones – The Emperor's Tomb, ugye –
kapcsán lehet ismerős). Mielőtt nagyon belebonyolód-
nánk a játék ismertetésébe, tisztázzuk, hogy ki is az a
Marc Ecko – feltelesen, hogy hozzázunk hasonlóan
nektek sem mond sokat az ő neve (akinek Marc lenne
a személyes példaképe, attól elnézést kérünk... :). Az
egy erős évtizede tevékenykedett a dív világban, kö-
létezetben a városi fotóklubozás célzáva meg az a stu-
dió győrtje / forgalmazza például 50 Cent ruhaköl-
lektációját. Vagyis: Ecko divatmagul, nem is kicsi, o ru-
ba-bizniszen kívül a lapkiadásban is érdekelt, futtat
például egy lazo 300 ezer példányban megjelenő élet-
mod-magazin is. Hogy a játék a neve egy játék címbe?
Úgy, hogy az Alari a játék a neve egy játék címbe?
„menő városi kölykök vagyok” kényszer a Getting Up és Jet
Set Radio és a GTA-erő levetkésünk kint. Közöl-
jós, hatalmas város, rendőri ellenőrs: hűsünk utcai
graffiti-harcos, akrobatikus képességekkel. A probléma
az, hogy itt nagyjából ENNYI tudunk konkrétan a
játékról – az Alari meg mindig titkolózik, csak a fris-





sen kiadott trailerből tudunk következtetéseket levonni. Ennek alapján a grafika jeles (és nagyon stilizált) hatalmas területet járhatunk most be, a GTA: San Andreas vizuális minőségét megközelítő nagyrészt. Marc barátunk egy interjúban elmondta, hogy nem akarják túlozva vinni a harcot a játékban, í hangszíry inkább a felfestést lesz. A fűtős nem Rambo, nem lesz képes tömegeket elpökhölni, ha mindenképpen erőszakhoz kell folyamodni, inkább csendben oson, és hátulról támad. A játékban fontos szerepet kap a menekülés is: számos küldetés sora-borsát az öltöztünk elől való nímly gyorsabb és fűtőben mentesebb megfogás fogja az utat. A Getting Up valami-kor őszel érkezik, a dolgok jelenlegi állása szerint ki-zórólag PlayStation 2-re.

UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE (PSP)

A Sony kaliforniai vadgazdászok akció-RPG-vel lepi meg a nagyrészt és PSP március végén események amerikai premierje alkalmából az **Untold Legends: Brotherhood of the Blade** PSP nyitóból az Nagy Alanni Víz mosk partján. Az Untold Le-



genda a single player csapodásban kívül érten-ként a multiplayer örömeire: négy karakterosztály (lovag, alkimista, druida és vadász) közül választható, és a többjátékos menetek idejére csapata tömörítés-kell megrendszabályozzuk a 100 pályán huncuklo-zó szarmatáspontokat – belőlük lesz úgy szávoznék-le. Az esélyeket növelendő minden karakterosztály képviselője számos speciális és magikus látomás-dal rendelkezik majd. A változatosságról és az enyhített-játékáról véletlenül szerencsétlen pályák gondolkodnak. Az első játékosok között (pár szerencsés ki-próbálható a Legends-t is Las Vegas-ban, a Sony PSP bemutatón) hofortatónat pozíty képet mutatnak: a játékos halálánál leginkább a Champions of North-ra hasonlít (bizonyára nem véletlenül – az is a Sony is-tállójaiból tartozik), a kezdése egyszerű, külön gombot-kapott az átjáró és a mellese választása, küldetés-kből az első dőlve – összesen 26. Többet lehet végrehaj-tani, fő-jegyeket találunk a játékban, akiket az nem elég, az további 20 opcionálisan felvehető mellék-küldetés vizsgálható. A Wi-Fi támogatás új műkö-dés, a vezétek nélküli kapcsolaton keresztül egyszer maximum négyen csapathoz oda az nagy számban-tobozódó ellenfeleink. Várjuk.

WORMS MAYHEM (PS2 / XBOX)

A Team 17 elláspesztű ütemben gyártja az új Worms epizódokat: úgy szorgoskodnak a hűk, mint ha holnap betárolnak a kukacos létet. Alig koptuk köztük a Worms: Fort Under Siege-et, mindjárt jön a számozott folytatás – a sziény negyedik kaja a tervek szerint valamikor június végén kerül az üzletek polcra (az európai forgalmazó a Sega helyett az új-



tal a Codemasters lesz). A Worms negyedik része visszatér a harmadik epizód jötkelméhez: a Worms Fort Under Siege ilyen szempontból kicsit (akár nem is) kicsit létezőt a szíval, a változást a stratégiát idező játékelnek implementálása nem arat-ol asztalon sikert. A Worms 4: Mayhem ezzel szemben minden tekintetben a klasszikus alapokra épít: kukacokbóri harcokban. A gép vagy egymás ellen, négyfős csapathoz tömörítés. Az újdonságok leginkább a játékok pakolt ringetegy új legyér-jelen-t, ezúttal saját magunk mérhetünk legicapsapokat az ellene (értd: nem egyszerűen „Johanna” az szíri-le-ot, hanem le magad vesztet a repülő, és ott al-dok is a bombákat, chd jónak látod – jónak, bár stratégia szempontból nem látok nagy változást, be-vehetjük a fellelmes AcalSzamora, rabonó tehén-nyojakat terelgethetünk, vagy önműködő, az ellenfe-let automatikusan fűzőt ágyúkat (senity gun) pakol-hatunk a pályára. Az új gyilkoló eszközökön kívül természetesen a harmadik rész helpe aránylása is a rendelkezésünkre áll majd. Megszámlált platformok: PlayStation 2 és Xbox, mindkét gépen on-line mul-tyer lehetőségek érthetünk. Klassz az a kukacok-si (mindig is az volt), de a következő epizódok aztér már várhatnának egy kicsit, a Worms 4 így első-blikre inkább tűnik kiegészítő lemezek, mint teljes-értékű folytatásnak...

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH (PS2 / XBOX / GC / NDS / PSP)

Bizony, bizony, a prequel-trilógia záró epizódja sem úszta meg, a LucasArts lecapója a megdó-lo-dók, jorabón készül a film eseményei feldolgoz-lók. A Klónok támadásáról LucasArts nem arat-lakosság az akciókúra vonása (a „hivatalos” játé-k a Pandemic megjelentése közepes stratégia elvű-ve-e volt), most viszont ismét visszatérnek a korábbi-ból bevált kaszabolós stílushoz. A Star Wars Epi-



sode 3: Revenge of the Sith-ben Obi-Wan vagy Anakin lehet vehetjük most ót az irányítást, a film sztoriját lazán követő missziókat – azaz REN-GETEGET fogjuk szuhogtatni a fényszabályt. A fejleszt-tek elmondása szerint a ROTJ-játékok az „autentikus-jedi életmódra” létező a céljuk, nagyon odafigyel-tek arra, hogy mind az erőhasználás, mind a kard-vívás pontosan egyenlőre nézzen mi, mint a filmek-ben. Ennek érdekében több száz ellátogatott a forgatórész, az Anakinat domborít Hayden Christensen meg egy rögzített bemutatót is tartott nekik a film akció-kor-ogrúzával. Az utóbbi SW játékok nem voltak rossz-k (KOTOR rúg), de a konkrétan a filmek alapján készült anyagokról ez már mondható el – a Revenge of the Sith az eddig látottak alapján lát-ványosnak egészen biztosan látványos lesz, a tőbbi meg majd megjelölje májában – a levek szerint a film premierjével egy időben fog megjelölni a játék, mindenre, amire csak lehet (PS2, Xbox, GC, PSP, NDS)

MAZSOLÁZÓ

PILLANTÁS A CELL BELSEJÉBE

Febervár második hetében a korábbi ígéreteknek meg-felülre lezajlott a Cell a PlayStation 3 „Jellik” is a ló-ko-i processzor, ugyel hivatalos bemutatója – az ese-



ményre a San Francisco-i Solid State Circuits Conferen-ce-en (ISSCC) került sor. Az Sony /IBM /ATI-ban együtt működés egy 234 millió tranzisztort magába sű-rítő, brutális lebegőponos számológép teljesítmény (Lu-cas-perszámológép-szerű – állítja a Cell fejlesztői nyit-ó processzor stílus). A Cellben egy darab G5-ös „Jápro-causzer” és nyolc kisebb, velőprocesszor kapott hely-let, ezek 4 GHz-féle órajéval hegyeznek, 2,5 megá-byt-e-es memóriával – az összteljesítményük 256 Gflops. A Cell a GPU-val 100 Gflop / másodperc, míg a memóriával 50 Gflop / másodperc sebességgel kommunikál. A Sejt a nyers teljesítményen kívül többle-tel operációs rendszer szinten támogatással tűnik ki a velőjének közül. (Playa: a PlayStation 3-ban állító-lag Cell processzor fog lapulni)

PSP: AMERIKAI DEBÜT ÉS EURÓPAI CSÚSZÁS

A Sony hivatalosan is bejelentette a PlayStation Portable (PSP) amerikai premierjét: a dizájnos hand-held (a korábbi playtyűkkel összehasonlít) március hu-szonnégyedikén debütöl az Alkalmokban. Egyelőre csak a Value Pack lesz kapható, 250 ropogós dollárért: ez

a gépen kívül egy távirányítós fűlhallgató, egy demo-disket (film / zene / játék – utóbbiak nem-interak-tív, azaz játszani nem lehet velük), egy 32 megá-byt-os Memory Stick Duo-1, egy harddisk és egy, a képszer-vény használatára szolgáló kártya tartoznak. Az Sony ezen le-tel az első egyimillió vásárlónak gratulál Spider-Man 2 UMD-1 az ajándékba (a filmről való, az első a játék-ról). Az egyimillió gép egyenként az első helyi nyitókín-gálattal egyenlő.

Az európai megjelenés viszont csúszik egy alaposat: Kenichi Fukunaga, a Sony szívszűző az amerikai idő-pont felidőbe után pár nappal bejelentette, hogy első-lik a PSP korábban szintén március végére tervezett európai premierjét – a hand-held valamikor 2005 első felében fog megjelölni Európában, pontos időpontot később közölnek. A hozzászólás az, a Sony nem képes megfelelő mennyiségű masina legyártatásra, a világ (értés: az amerikaiival egy időben tartott) premier ko-moly ellátási problémákhoz vezetne. A lapozóra előtt beültott hírek szerint (nem hivatalosak!) mi április végén kaphatunk a PSP-ből.

EURÓPAI NDS PREMIER: MÁRCIUS 11

A Nintendo DS viszont nem csúszik egy nappal sem: a Nintendo duálképernyős színelőzője (a korábbi szízelőzővel teljes összehangban) 2005 március 11-én, azaz ma debütál Európában. 150 eurós darab – kö-zel-értékű átváltott teljesen felesleges az, az jóval mag-szab forgalmú oda mielőtt nem feltétlenül egyeznek meg a magyar árral. A gép mellé a Metroid Prime: Hunters demoverziója jár majd, és természetesen nem is kapunk beágyalt PictoChai-t. A Nintendo 35 millió eurós rek-lámkampányát támogatja meg az NDS európai pre-miér. A gép megjelenésével egy időben a tervek se-rint ringetegy játék lesz kapható, egy kis kis izlálta a bioszop elvezet csinálják: Mr. Driller (Namco), Poké-mon Dash (Nintendo), Project Rubi (Sega), Rayman DS (Ubisoft), Spider-Man 2 (Activision), Super Mario 64 DS (Nintendo), The Urbz: Sims in the City DS (EA), Zoo Keeper (Flashpoint). A Nintendo DS kipróbálása során szerzett első bonyorlatok pár oldalad oldal olvas-hatójak.

TOO HUMAN ÉLETJELEK

A játék szerint meg mindig áll a Silicon Knights NA-GYON rigóta készülő akció-kalandja, a **Too Hu-man**. A csapat meg Nintendo 64-re kezdte fejleszteni a játékot, azután Gamecube projekt lett belőle, a 2000-es Space World-en pedig rövid lechadmet látottak a jó-mé, aztán (látásból) végül elhírt, a Silicon Knights inkább az Bernal Darknes-er és Intel Gaea Solid: The Twin Snakes-szel foglalkoztatott. Most ismét fel-futott a játék neve: Szilikon Lovagok jövénjéig végen (is-mét) levedések maguknak a játék címét, ami általában a „most már tényleg befejezzük” irányba szokott mutol-ni. Playtyk: a Too Human most a következő generáci-





GRAN TURISMO 4: EURÓPAI BONUSZOK

A Sony bonuszokkal kárpótolja a Gran Turismo 4 PAL-os verziójának leendő vásárlóit a csúszást – lassuk a fontosságokat. Először is: izenél új autó került a játékba (MAZDA, 2003 MX-Crossover, Mitsubishi 2005 New Edge, Volkswagen 2004 Golf R22, AUDI 2003 Nuvolari quattro, AUDI 2003 Pikes Peak quattro, Chrysler 2005 300C, Alfa Romeo 2004 Alfa GT, Auto Union 1937 V16 Type C Streamliner, Chaparral 1967 2D, Chaparral 1970 2J, JAGUAR 1988 XJR9, Peugeot 1992 905B Evo). Másodszor: az európai verzió teljesen PAL-optimalizált, azaz teljes képernyőn, a japán / amerikai verzióval megegyező sebességgel fut. Harmadszor: importálni tudjuk a menüiseglet a GT4 Prologue-ból. Negyedszor: az új európai zenék mellett az eredeti japán vagy az amerikai soundtrack is választható lesz [...] nem véletlenül jelenik meg a játéki dual layer DVD-n], aminek én külön örülök, mert soha nem szívelem az európai GT-zei anyagot.

HALO FILM: KÉSZÜL A FORGATÓKÖNYV

A Microsoft szakkal utakon jár a HALO mozifilm-verzióját: ilyenkor általában az történik, hogy egy filmstúdió felvásárolja a jogokat, aztán ők toboznak hozzá csapatot és filmesít meg az időközben megírt forgatókönyvet. A Microsoft az utóbbi idők harmatnyagára próbálkozások látna komolyabb szerepet szán magának a produkciós folyamatban: ők maguk fogadják fel egy forgatókönyvírt (Alex Garland – az új követte el a remek 28 nappal később skriptjét, meg a Part című kultkínját is), és csak akkor állnak neki a stúdiókkal tárgyalni, ha már kilorolt, az eredeti játékban jól megfigyelhető szto-ri van a játékban.

MIDWAY & UNREAL 3.0

A Midway több éve és több játékos szóló licenc-megállapodást írt alá az Epic-kel, mely szerint a kiadó a következő generációs játékoknál az Epic Unreal 3.0 engin-jét fogja használni. Az engine és a hozzá kapcsolódó fejlesztési eszközök leszállásán azon nyomban meg-



kezdődik a dolgok jelenlegi állása szerint a Midway Chicago Studio (NBA Ballers, Mortal Kombat franchise), a Midway Austin Studio (Area 51) és a Surreal Software (The Suffering 1 & 2) kop a nagikus mozdulat. A megállapodás nem a véletlen műve: mivel a Midway odja ki az Epic Unreal-játékok, érthető a hosszabb távú együttműködés. (Az Unreal Championship 2 pl. ennek megfelelően „jtkos” MK-karaktereket is felvett a moji)

KILLER 7: ÚJABB HALASZTÁS

A Killer 7 egyre inkább kezd egy rosszul szervezett vállalat menetéhez hasonlítani: a Capcom fél tavaszi szűz biztos halasztotta már a játék megjelenését. Lehet, hogy többször is – egy ideje nem szólnak. Korábban legalább mindig mondták egy újabb időpontra, de most ezzel sem szolgálhatunk: a japán kereskedők számára összeháttal megbeszéléstől érkező egyezmény előtt a legutóbbi bejelentésük megjelenési időpont a helyére pedig a „bizonytalan” szóval került. A Capcom még nem nyilatkozott az ügyben, nem hívta los források nyírást beszélnek (és az még csak – a japán premier, mikorra fog ez hozzánk érni...)

NINTENDO REVOLUTION: IZGALMAS PLETYKÁK

Az E3 közéletében keményen beindult az internetes pletykagyár – szinte naponta látnak napvilágot az újabb híresztelések a következő generációs konzolok kapcsolatáról. Az ilyenről persze általában kevés lenniarásokkal szokás kezelni – az amerikai CVG internetes kiadása azonban olyan sok érdekes dolgot tudtunk meg a Nintendo Revolution-ról, hogy nem bírtuk megállni, hogy ne osszuk meg veletek. Tehát: a Nintendo Revolution állítólag kétszorosozos konzol lesz, beépített merevlemezrel, HD-DVD adathordozóval, és – most jön a legjobb – vaskos online támogatással felszerelve. A Nintendo a pletykák szerint egy ideje már dolgozik a saját online szolgáltatásának kiépítésén – a rendszer nem a Revolution premierjével egy időben fog debülni, előbb az NDS tulajdoki kapnak a jóból. A Revolution mégis kontrollált poring grapece technológiát alkalmazna irányítókáit fogad magába. Mi az a grapece? Ez kérem egy – például a repülőgépekben a robotpilótáknál is alkalmazott – rendkívül finom mozgásérzékelést lehetővé tevő technológia, amit a Nintendo még 2001-ben licenclt magának. A kontrollor döntéseit / forgatásait (is) terelgethetjük a képernyőn a karakterünk (mint pl. Yoshi Universalis Granobilizáció a GBA-N). A Nintendo Revolutiont innét ráborogtatjuk majd a szabványos GBA-ra – de nem a GBA-t vagy az NDS-t, hanem a GBA2-t. Játékok. A Nintendo („állítólag”) ezt minden mondat eltek adatának közéletében már több játékon is dolgozik a Revolutionre, köztük új Mario, Zelda és Super Smash Bros. címekkel. Ez eddig mind rendben is van, de mi lesz a revolutio, a Nintendo által beígért szenzorosítás útjára? A CVG forrásra nem volt hajlandó konkrétumokat előadni, csak a közéleti képet: Technológiai szempontból semmi új, már létező dologról van szó, csak videójátékokban még nem használták, aztán hozzáférte: „A érintés jó, de az írás még jobb”. Touching is good but feeling is better”.

METAL GEAR ACID: BUKJÁLÓK LEÁNYZÓK

Jó hír az aznalk, akik végigjátékolták az egész MGS2-t a falakra kitészett csapok kárából miatt: a PSP Metal Gear Acid szintén tartolnak pár bűp-kiasszonyt – vagy ahogy a játék hívja őket, „old-jártyák”. Az idők megismerése nem egyszerű: speciális kódok kell beírni őket, ezeket pedig a Konami (javítsd ki) különféle japán ferfiforgatóknak továbbadta. A kód beírásához az új nár nézhetjük is a kártyát – ez konkrétan pár képer, és az új világ jelent minden egyes képernyőn egyetlen. Hátulról a videó megtekintése után Snake vízmentes (a freud képzőművészlete most ne menjünk bele...): A kártyákon egyáltalán láthatóan japán csillagcsókák kellett megváltak. Asuki



Yoshida, Yui Saitou, Eri Shibuya, vagy Yuka Kasaka neve bizonyára nem sokat mond a hazai közönségnek – pedig helyesek. Kasaka kisszony japán hónapnak (<http://www.ivr.ne.jp/ivy/collection/kasakayuka/>) megjelölésére után például határozatlan kedvet kapunk az ott nélkészett „Peach” („Barack”) kedvére DVD beszerzéséhez...)

DEAD OR ALIVE MOZIFILM INFÓK

Lasson megkezdődnek a régió tervezett Dead or Alive mozifilm munkálatai: jelenleg éppen a szereplőket válogatják a filmhez. Eddig egyetlen biztos szereplőre jutott: a korábban tévésorozatokban (Dark Angel) megtalálható pedig inkább a filmvásznon (Elektra) dombitó Natasha Malthe egészen biztosan szerepelni fog a DOA filmben – hogy ki alakít, kérdéses. A film cselekménye állítólag nagy vonalakban követi a játékok storióját, de inkább a női szereplőkre koncentrált – így a DOA: Xtreme Beach Volleyballból átmentel strandpórból jeleneteket is számítunk. A konkrét források felvétel közepén kezdődik. A forgatókönyvet J.F. Lawton (Under Siege, Chain Reaction) írta, a rendezést székben pedig Corey Yuen (The Transporter) fogja helyet.

TÉVÉZÉS PSP-N?

A Sony hamarosan új szolgáltatást indít be a PSP tulajdonosok számára: külön szoftver segítségével tévéadásokat tekinthetők a multimédiás képességekkel ellátottan felszerelt zsebkonzolok. A PSP nem közvetlenül fogja az adást: a Sony bázisállomási szépen leszípkazzák a földi adókat / kábelát / műholdat a programot, aztán interneten keresztül továbbítják azokat a felhasználók felé. A szolgáltatás tesztizása (egyelőre laptopokon tekinthető) hamarosan elindul: először az Államokban, sőt esetenként Japánban és Európában is.

RESIDENT EVIL 4: JAPÁN CENZÚRA

Jójján a hónap börtény-híre! Eddig abban a tudóban élünk, hogy a japán videójátékok általában az USA-ban és Európában szokták cenzúrázni (ugrának a szexuális utalások vagy a félreértelmezhető / értelmezhető szimbólumok), most viszont fordítva történt – a japán börtények köztülök kitalálások brutálisak a Resident Evil 4-el, így a Capcom szépen kinyírából belébe a fejeket széptörzsozó lövések. Fejre természetesen továbbra is lehet cenzúrázni, a vér is sprinkel egy-két, de az ellentétek kobbjára nem fröcsöcs szét olyan izélesen, mint az amerikai változatban. Jó hír: az európai verzió NEM cenzúrázott, még az ilyenre általában pontosan érzékeny Nintendozságon is az eredeti, vértben locogós formájában jelenik meg a játék.

liquid



Here we go again: a *Gameboy Advance SP* megjelenése után két évvel ismét van minek örülni a zsebkonzolok frontján. A jelenlegi helyzet persze más egy kicsit: korábban a soros Nintendo masina megjelenése adott okot a felfokozott izgalomnak, most azonban ott ugrott a háttérben a PSP ködnevű kihívó is – és ez így van rendjén, az annak idején a Konzolban (még az SP kapcsán) kifejtett gondolatok (igazán jöhetne már normális konkurencia!) szisztematikusan érvenyek ma is. Egyelőre hagyjuk is a PSP-t, most a Nintendo duálképernyős zsebkonzoljáról, a Nintendo DS-ről lesz szó.

Az NDS november végi amerikai, és december eleji japán premijer után egy hónappal volt szerencsénk először a kezünkbe fogni az új gépet: a híreket már másfél éve figyelemmel követjük, volt (határozott) véleményünk a masina dizájnjáról, a kezdőkínálatról és a további esélyekről is – így, a gépet a saját kezemből tartva persze mindjárt más a leendő felvétele, s saját tapasztalat alátámasztotta évekkelhözvalóját fel az eddigi (gyakran súlyos vitákba torkolló) találgatást.

A GBA SP-t annak idején „szexi kis dögnek” neveztük: az NDS-re aggható jelzőn még mindig gondolkodom. Bumfordi? Retro-dizáj? Foszlós kalcátsát és tejszínhabos karfioltól kóvára hízott óvodás? Oké, abbahagyom: a lényeg az, hogy az NDS nem a csábító kis jegyeivel vagy ultra-modern dizájnjáról fog híveket szerezni magának. A gép külseje a boldog nyolcvanas évek második felét idézi, kicsit orrmálin, kicsit szögletes, de azért szerethető. Nyilvánvaló, hogy két képernyő, a beépített mikrofon, a dupla kártyahely (a felső részen az NDS, az alsón a GBA játékoknak), a megnevelő számú gomb több helyet, nagyobb felületet követel magának. Az NDS-t kihajlítva nem változik a „akár nyolcvankilencben is megjelenhetett volna” érzés: sima plasztik felület, puritán megközelítés, funkcionalis inter-



fész. Az első kérdés is elődjoga a buksiját: hol kell ezt bekapcsolni? A gép oldalán és első / hátsó traktusán végigfutott új gombok megtalálják a kimeneteket, a hang-erőszabályzó – kapcsolót azonban sehol nem lelek. Megoldás: ki kell hajtani a gépet, ott a bekaps. gomb az alsó részen, közvetlenül a D-Pad fölött. Rovaz. Ne siessünk annyira azonnal a bekapsolással, mérjük inkább fel a konkrét méreteket! Az NDS nagy. Nem hatalmas, nem Atari Lynx nagyságú, nem egy félhüvely – de jóval nagyobb, mint amire az elmúlt néhány évben zsebkonzolok, a handheld szórakozást a GBA / SP-el azonosító közönség szokva volt. Kis túlzással két GBA SP egy-más mellé pakolva, nem csak méreteiben, hanem súlyában is. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy az NDS nadrágzsebbe nem problémázva hordható, hirtelen felhasználó + zsebkébb farmer + váratlan mozdulat! felállást feltételezve pedig kifejezetten veszélyes a csodálónak további irányzásra. Ez van, fiúkányok, tessék készíteni a mély kabát / zakózsákbakat.

MOST kapcsoljuk be a gépet: a felső képernyőn feltűnik az NDS logo, a masina finoman pittyen egyet, az alsó displayen olvasható „böngészd át” de szépen a tájékoztatás az egészségesebb megőrzése érdekében! felirat pedig már a képernyő megjelenésével tüntetjük csak el, vagyis érdekes kézbe venni a stylust (az NDS hátsó részéből lehet előhívni). Mielőtt tovább mennénk, tisztázzuk gyorsan a stylus fogalmát: kicsiny műanyagcsőre, ezzel tudsz navigálni az érintékszerveken. Bőki, és megkapod az NDS indítóképernyőt! Opcióhalmaz, korrektilt elrendezés: indits NDS-játékot, indits GBA-játékot, indits a **PictoChat**-ot, vagy kábelről egyet a beállítások között – én ezzel kezdtem. Jópota korok beállítottak az időt (ha akorad, ébészőrákatit is használható – nem ajánlom, randon csipog -), pozícionálható a képernyőt, kiválaszthatod, hogy melyik képernyőn fusson a GBA-játék, bepötyögheted a nevedet és szülinapodat, vagy akár az indítóképernyőt is kilépheted – ilyenkor káposból indul a móka, ha játékokat csúsztat az NDS valamelyik slotjába.

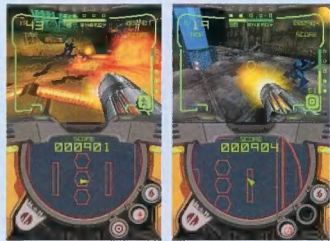
Mennél vissza főmenübe – nem lehet, a gép előbb kikacsolag magát. (Miert?) Újraindítás, még mindig nem jászunk, híjón a PictoChat! Aki figyelte a híreket, tudja, hogy az NDS beépített kommunikációs / chat szatvverrel érkezik, ami alaposan kihasználja a gép Wi-Fi (vezeték nélküli kommunikációs) képességeit. A PictoChat jópota dolog, már nevében is benne van, hogy nem csak üzeneteket írni (az alsó képernyő megjelenő virtuális billentyűzet segítségével), hanem rajzolni is lehet vele. Probléma: egy gép van nálom, nem tudom kivel kipróbálni, így látatlanban elhíszem, hogy igaz, amit mások állítanak róla: jól működik. Négy imox. ízenket ember befogadós) chatazba közül választhatod, az alsó képernyőn megír / megrajzolt szöveget / képet egyetlen mozdulattal küldöd át a fel-

ső képernyőre és a körülötted fellelhetők másainak – remek, és roppant szórakoztató módja a chatelésnek, kétféleképpen nincs a feld, hogy az NDS elterjedésével sokan használják majd (a klasszikus ceflik helyett) tanórák / előadások közben kommunikációra. A PictoChatból ismét csak a gép kábelcsatlakozásán tudsz kilépni (újabb képzeletbeli kérdéssel a fejem felett), induljunk újra, és essünk nekünk a játékoknak!

A többes szám esetében éppolyan indokolt: az NDS amerikai kiadása vendégkedelt nálom, ehhez alapból jár egy demo, a **Metroid Prime: Hunters First Hunt** bónuszjáték pedig megkapjuk hozzá a jelenleg legrészletesebb NDS-játékot, a **Super Mario 64 DS**-t, valamint a Sega formabontó **Feel the Magic XY / XX**-t.

Hogy nézünk ki az NDS játékok? Nagyjából úgy, mint egy dilagós DS memóriakártya, ha birtoklás valamilyen digitális fényképezőgépet (vagy PDA-t), akkor jó eséllyel látnál már ilyen. Az NDS-játékok nagyjából, mint a pl. az N-Gage kifejezetten apró MMC-kártyák, de kisebbek, mint egy GBA-cartridge. Következésképpen: vigyázzni kell rájuk. Az amerikai játékdobozok szép méretelek, de „csupaszon” (igaz, jól rögzítve) fekszik bennük az NDS-kártya, külön műanyagtok nélkül. A tárolás valószínűleg csak addig jelent problémát, amíg meg nem jelennek nagyobb számban az NDS-re méretezett hard-tokok, vagy külön megvásárolható tokok, addig azonban nem azt ódajgyelné, hogy hova tesszed le a játékokat – egy koatlusbaol iróasztalra könnyen szem elől veszetheted a kis aranyost. A kártya becsúsztatása egyszerű művelet, kis nyomás gyakorlásával könnyen ki is vehető – ezzel nincs probléma. A **Metroid Prime: Hunters** elindítva elégedetten mordultam fel. A játékek szép, ha nem is hozza a Cube-on Metroidok grafikai színvonalát (szép álom!), de az eddig általam látott zsebkonzolok saját szemszögűből lávólélek közül egyértelműen a legcsinosabb, olyan, mint ha egy felhúrozott N64 játékkal jótársznál. A felső képernyő alul megjelenített kép minőségét kifogástalan, a háttérvilágítás egyenesen, az összhátas minden szempontból kielégítő. Az NDS és a GBA képernyő között feszülő különbséget igazán akkor érezkedel, ha GBA-játékot indítasz el rajta: a DS képe vibránsabb, élénkebb, élethűbb hatást kelt – az előrelépés nem költséztől, de mindenképpen üdvözlendő.

A **Metroid Prime**-t szembesültem először komolyabban az NDS legnagyobb újításával: a dupla képernyővel és az touchscreen által lehetővé tett „ujjait” irányítási lehetőségekkel. Opciókat bökönki, vagy a PictoChat kommunikálási egyszerű: aktív PDA-üzemeltet hozzá voltam szokva, hogy a stylus-szal kell ügyeskednem. A stylus-szal JÁTSZANI viszont már nem olyan egyértelmű: a Metroidnál a kicsiny ceruza tulajdonképpen az egér (vagy a jobb analóg



kar) szerepét tölti be, az irány-millókkal mozogsz előre / hátra és oldalazol, a stylus-szal pedig fordulsz és célozol. Fel tucathy irányítási módozta közül választhatod, a teljesen digitális irányítás szerintem használhatóbb, nekem a „d-paddal mozog, stylus-szal célozol, a képernyőre bökve ugrod, a flipperekből lövök” kiosztás tűnt a legszimpatikusabbnak – a korai videókon megfigyelheted, hogy a stylus-szal is lehet(ne) elvileg löni – én is kipróbáltam, de aztán rájöttem, hogy a magyar Nintendo képviselő nem értilne, ha az érintésképernyő középső durván beleszúr cserkával kapnók vissza a gépet... :-)

A stylus-as irányítást szokni kell. Átközpont pontosan és hatékonyan lehet vele lövöldözni (egyértelműen a LEGPRECIZEBB irányítási forma a jelenlegi zsebkonzolok lehetőségei közül), korábban pont a béro, erősen korlátozott irányítás miatt tartottam tőle magam a hordozható FPS-ekelől, csak éppen ki kell tapasztalnom, hogy miképp lehet vele kényelmesebb (és hosszútávú) nyomolni. A legelső gond az, hogy a stylus-os huncuklódás közben magától a gépet is tartanod kéne valahogy. A bal kéz nem probléma, a jobb-nál már igen. A stylus három új használatot igényli, így,



HARDVERI RÓVAT

NDS: AZ ELSŐ BENYOMÁSOK



ha stabilan akard tartani az NDS-t, ■■ kisujjaid a készülék hátuljához kell tapasztnod, egyfajta szoros alát képez a kisujj és gyűrűsujj között. Furcsa? Furcsa bizony, de megszokható. Pláne úgy, hogy a stylus nem az egyetlen lehetőség az analóg irányításra: a hüvelykujjaddal majdnem olyan virgancs mozgathatsz az érintésképernyőn, mint a cerkával. Alapból így moccogol / karcolod a képernyőn, aminek elkerülése végett adott a NDS-hez a thumbstick (általán borkészítő megnevezésével: érintésképernyő). A hüvelykzolg egy, a hüvelykujjaddal begyere erősíthető, szalag (származás ruzs), némileg érzékelhető - így egyszerűbben, kárörökök nélkül tapogathatod a touchscreen, és persze csak egy ujjaddal foglajd le a három helyet.

A Metroid dame elég rövid (három játékmódot próbálhatsz ki: egy kalandozás, egy túlélést-lövöldözés és egy fadagórgérgérs-gyűjtögetés), de legalább van benne három multiplayer pályá, ahol egymáshoz lehet lövöldözni. Elent hiányban ezt sem tudom kipróbálni, a rövid single player kóstoló alapján egy egy olyan gyanúm, hogy az NDS-es Metroid Prime inkább akció-ügységi játék, a GC-s inkarnáció feladatmegoldás-logikai elemivel nem sűrűn találkozom (nincs pl. szkenneles) - értel persze meg elképzelhető, hogy a full verzió más / többet nyújt.

Jöjjen a **Super Mario 64 DS**, amely minden porkajában remake játék. A játék gerincét az N64-es Mario 64 képezi - a klasszikus platformer taktikák, némileg javított grafikák (ezt elsősorban a textúrák minőségében érhető tetten) és tartalmilag is felbuzgózt (többféle választható karakter, bővített pályák) újragondolása. A Mario 64 minden idők egyik legjobbja, annak megfelelően az NDS verzió sem lehet semmi panasz. Már a Metroid Prime: Hunters-nél is feltűnt, hogy milyen jól az NDS hangszerkció:



választhatunk sztereó és (virtuális) - a gépen „csak” két hangszóró található) surround bedlőgés között - utóbbi határozottan meggyőző, tényleg térbeliséget kölcsönöz a hangoknak. A Mario is jól teljesít ezen a téren: az ismert dallamok és hangok kitűnő minőségben szólnak meg. A

Mario 64 DS tipikusan ■■ játék, ahol jó hasznát vesszük az analóg irányításnak, még akkor is, ha ■■ Metroiddal ellentétben ez korrektül jótáshoz az iránygombokkal is, jól kibásozja a megnevelt gombmennyiséget (GBA - két gomb + két flipper, NDS: négy gomb + két flipper). Ismét a thumbstop nyújtja a kényelmesebb megoldást, sőt, az egyetlen normális analóg megoldást: a stylus használata itt tulajdonban körülményes. A „játékok” gyűjtemésének élvezete előtt / után / közben érdemes egy hosszabb pillantást vetni a Super Mario 64 DS „REC” menüpontjára is, hogy aztán napokig csak azzal foglalkozzunk. REMEK játékok-gyűjteménye lapul itt (a játékokban kell őket megnyitni), sok olyan módos minigame-mel, amik direkt a két képernyő / touchscreen nyújtotta lehetőségekre lettek kihegyezve. Két épület egymás mellett, között feneketlen szakadék, balról Márk ugrálnak le, neked pedig trambulónál kell rajzolnod aljuk, hogy visszapattanjanak a mozgás épület megfelelő emeletére. Vagy: legidősebb szörnyikék érkeznek felülre, le az alsó lepernyőn található csúszott feszítik ki a stylus-szal megfelelő irányba - ■■ lövedék átszálgat a felül képernyőre (is), és ott tarolja a tömöröket.

A Feel the Magic (nólkun **Project Rub** néven fut majd ■■ játék) ilyen szempontból sokkal jobban rányújt az NDS speciális képességeire: a játék során soha nem kell hozzányúlnod az iránypadohoz vagy a gombokhoz, MINDENT a stylus-szal vagy a hüvelykujjaddal intézed. Ha rákötöttél valamire, leginkább a WarioWare-t tudnám felhozni példának: ez is minijáték-kollekció, egy-egy nagyon jópala udvarlás-romantikus történet köré lüszve. A minijátékok többsége nagyon jól eltalálta darab (le feltakarított) ■■ személet az útból ■■ bevásárolásnak olaszoknál hőséink eléit; gyorsan be kell ütni az előjénnyőzők feje felett megje-



lenő számat, hogy érnéit bontlanak; a stylus-szal „meg kell fogni” a kézműves kislány kezét, és közben hességeit ■■ ránk emésztve mekkel - utóbbi: NAGYON erőnyos és hívnyeljük pedig kifejezetten farradalmi. Az egyik minijátékban például ■■ tö közepén fuldokló kishalgyék kell kimentenünk: egy vitorlásban ülünk, a szél szerepét pedig a játékosnak kell eljátszania, azaz minél erősebben FÚJNI kell az érintésképernyőre, hogy a vitorlós átszelpel a habokat ■■ zsenidált! A másik „furcsa játék” az NDS beépített mikrofonját használja: szivünk hálgye a park közepén ácsorgó minijátékban ■■ kultúrális fadilemberként - hogy máshogy is hívnyék fel magunkra a figyelmét, mint hangos ordítással! Ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy egy hatalmasnak kell üvöltőnk, meghozza ■■ szó legszorosabb értelemben, tehát TÉNYLEG rá kell ordítani az NDS-re. Utóbbi két játékos játékos kérdéseit eszközön ugyan bojasan jótáshoz (az ordítások jótáshoz így is majdnem mentő hívások hozzám a szomszédok... :-), de remekül megmutatták, hogy milyen jól lehetőségek bújnak meg a Nintendo DS-ben.

Mert lehetőségek vannak dögivel: a Nintendo DS tagadhatatlanul INNOVATÍV szerkezet. A hosszú távú sikere a játékokan áll vagy bukik: jó ötletekkel CSODÁKAT lehet leve művelni, Iwata-szám nem ■■ levegőbe beszélt, amikor új területet, és új, korábban nem játszó rétegek meghódítását emlegette. Egyszerűen kezelhető, a játékokat magába szippantó, ■■ két képernyő és a touchscreen maximálisan kihasználó, élvezetes játékokra van szokat, olyankor, mint a WarioWare Inc. (Made in Wario, ha úgy jótáshoz tetszik) NDS verziója. A handheld gaming szavát-borsól szerintem a könnyen átlátható, könnyen kezelhető, öt percig vagy két óráig egyaránt ugyanazzal az élvezeti értékkel használható játékok jelentik - az NDS pedig először platform nyújtott nekünk a stílusnak. Final Fantasy Tactics DS ■■ hardcore arcoknak, Pico-Ban és Mario-minijátékok a casual gameknek: az NDS-ben komoly potenciál lakozik, kérdés, hogy a jövőben ki és mennyire oltarja / tudja majd kihasználni. A vezetékek nélküli multiplayer szintem remekül működik: magában: a játék szerint sok NDS-jék támogatja a vezeték nélküli, ■■ hater csak áthúzza magához ■■ soros pá-

lyót, és már mehet is a küzdelem” opcióit, és ■■ wireless chat erejét sem szabad alacsonyítani - a Nintendo jelenleg fűt, Utada Hikaru szerepeltet amerikai tévékérlimában nem véletlenül adott át a barátokat a gépet egy „We can chat on this!” felkiáltás kíséretében a népszerű japán popcsillag. A Nintendo DS az Államokban és Japánban jelenleg nagyon szép körkört fut, ■■ első kétféle példány világmegnyitóra gazdára talált. Az európai megkezdés időpontja február 11. A lapozható elem nemcsak a játékot, a 150 eurós ár magyar megfelelője azonban (a sokak szöveg-szerkesztőbe pályagésének pillanatában) még nem ismert.

Ennyi élményangy gyűlt össze ■■ szék két hetes használata után a Nintendo DS-el kapcsolatban. Tökéletesen meg vagyok vele elégedve? Dehogy. A külső dizájn puritán (emberi gyengéség: szeretek villagolni a frissen beszerzett technológiával - az NDS-t be kell kapcsolni ahhoz, hogy az vegyehessenem), az érintésképernyő tartósságával kapcsolatban vannak kétségeim (gyógyzást kell a vesztőt, szerintem nagyon könnyen karcolódni), és az egy felültes: sem lenyomható játékdisk sem feltétlenül egyezik meg ■■ Nintendo állításával - szerintük ugyanannyi, mint ■■ GBA-nál (azaz: kb. 10 óra), szerintem meg egy fokkal kevesebb (kb. 8-9 óra - valószínűleg ■■ dupla képernyő, és a jobb minőségű háttérvilágítás ■■ ludas). A tartalom azonban mindenképp káprósít: REMEKÜL szórakoztam az NDS-szel ■■ más meyegek, az érintésképernyő káprósított játékokban három árt, videójátékok ■■ asszonykapcsolat is remekül szórakoztat vele, néha úgy kellett elmondanom tőle a gépet, ez pedig jelent valót. Leginkább azt, hogy érdemes lesz odafigyelni a Nintendo duplaképernyős szobekonzolra - megfelelő játékokkalhozható feltételezve sokan fogják gyábjába vonatolni miatta az eddig hiányzóan szolgáló GBA-t. (A tesztgép és a játékokat hatalmas köszönettel a Stadtbauer Kft.-nek és Cheap barátnakunk!)

Liquid

Engedjétek meg, hogy végtelül egy kis sztorival dobjam meg Liki amúgy is élvezetes cikkét. A napokban történt, hogy összejött egy megalokulás-megokozós estére Dezső barátommal. Imádom Dezsővel filozofálni, mert ő azon ritka kevesek közé tartozik, aki tényleg elgondolkodtat, sőt mi több, meglegő, soha eszembe nem jutott volna gondolkodniuk szokat megjelenni (nem úgy, mint a sok felhívás a káprósított játékokban, hogy a Dezsővel vicces - pl. ami eddig lehet volt, az mostantól legyen fekete -, máskor inkább szánalmas - a Konzol tördelése sztereó, olyan, mint ■■ Kiskisgyéld -, de csak tudni nyomorult, ez az úgyis fizetve rá - „dilettáns”, „dipó kritikáink” kezeli, nem gondolva arra, hogy nem feltétlenül kéne gyökeresen változtatni egy olyan újságon, ami több mint 7 éve piacvezető kézi).

Az edzők kérdése: a Dedi, hogy milyen volt a kisp PNP bemutat, és mi véleményem a két új handheldről. Mondom neki: Dedi, lehet imádni a cégeket, és lehet ékezt győlni, de aki tovább lát 2 centivel az orránál, és nem sikhülye, annak be kell látnia, hogy az NDS PNP mellett ■■ a külsejüket és a mozgótól álló főkézt vizsgálva - nem több, mint egy aranyos, vicces kis dőz. Biztos innovatív, biztos jól lesznek a játékok, biztos jó irányítás a képernyőre, de ■■ NDS a '80-as évekbeli idők, a PSP viszont utó-hítték idők.

Mondja erre a Dezső: „Martin, ez volt a legutolsó, végössz bizonyíték arra, hogy a Nintendo jó magáról, és hogy íven sz'rik ■■ egész világra. A Nintendo-nál hítté számunk, igazi nacionalista hazafik dolgoznak, akik a kis országok kis gameinek igényeit tartják elsősorban szem előtt. A gameknek pedig ugyanilyen hítté számunk, akik igyekeznek azt így meghálálni, hogy ha kell, 5-6 órát is sorban állnak a demesztoz hidegben, csak hogy első nap megvehessék az új gépeket, ilyen fellegűs, ilyen kerekelt hazafizás. Amerikában és Európában nincs. Itt csak gyűlöletkeltés van (vedd meg a mi gépünket, a másikat sz'rik), 95%-os warozás van (minék a gyönyörű eredeti doboz, minék a szép gépkönyv, elég a 70 forintot írható DVD). És mi a helyzet Japánban? Egy, de inkább másról éveléltünk jótáshoz. MIN-DENK ultra-mega-gigó hi-tech design, ■■ kenyérpiprítólat a házisztorító, olyan plazma TV-jek, olyan erősítők vannak, olyan technológiáknak, ami hozzánk talán egy év múlva jut el, és akkor is csak költségkölts áron. Egy éve tudtuk a 3G telefon, mi még ■■ s'gunket egyik a felhőzhöz egy képeket készítő fókusz készletkét, ák meg már látják képeket beszélgetés közben! Sőt, már az „elodható” telefonjaink is 3G-sek. Egy ilyen világban szerintem Martin érdekl ■■ embereket egy hi-tech hozdhozhat köztük! Örülnek nek, ha végre kapnak egy kis retrót, ha kapnak egy kis Super Nintendo vagy N64 feelinget. Nekik nem kell, hogy csillag-jon-világion az NDS, nekik pont ez jön be, a Game & Watch színházra nem kell.

Mennyire igazod az Dezsőském! ;)

Martin

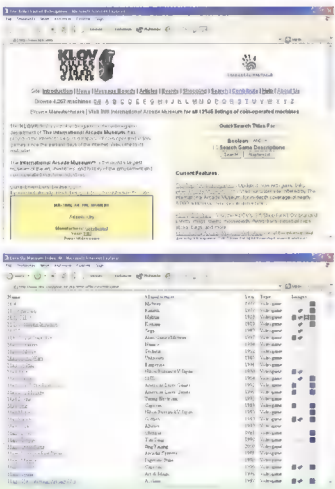
KONZOL.NET

Az ember kettősgatos perceiben néha eltéved olyan társaságokba, amelyek nyomot hagynak benne – legyen az retro, neogeo, vagy épp játékok zenei alapjaitól foglalkozó site – könnyen a klasszikus kedvenceink között találhatjuk magunkat. Úgy gondoljuk itt az ideje, hogy a virtuális hálónál néhány érdekességet kihalszva megmutassuk, igazi finomságok is rejlenek az alábbiakban linkelt és oldaltörzsek között – ebből szemezgettünk néhány apróságot, íme!

KILLER LIST OF VIDEO GAMES

Minden, amit tudni akarsz az arkád játékokról, de eddig senkitől sem tudtad megkérdezni. Közel 5000(!) játéktérmi masina a világ minden tájáról, ABC rendbe szedve, esetleg gyártó vagy gyártási év szerint rendszerezve, a róluk felelős összes adatot (játékok száma, irányítás módja, hang, grafika, kabinetek verziói), reneteg képkel, feldolgozhatatlan mennyiségű információval.

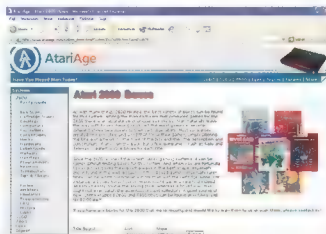
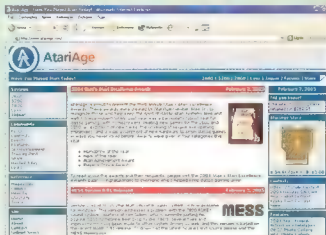
<http://www.klov.com/>



ATARIAGE

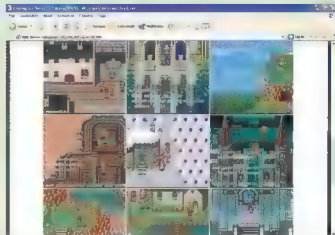
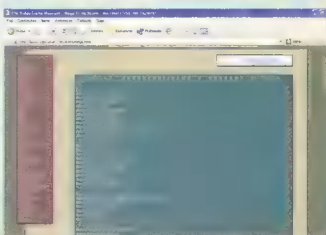
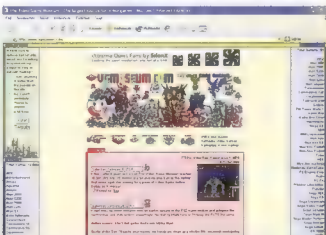
Minden, amit tudni lehet az Atari retro konzoljairól. 2600, 5200, 7800, Lynx, Jaguar – mindegyikhez doboz, könyv, katalógus, hardver- és szoftverképek, gépkönyvek és kezelési útmutatók. Rádászként tudósítások is jelenleg is aktív Atari rajongói szcénről, klubokról, rendezvényekről.

<http://www.atariage.com/>



THE VIDEO GAME MUSEUM

Az internet egyik legprofibb (retro)konzol gyűjtőhelye! Ötven különböző gép (mindenféle variációban) leírása,



több mint ötezer dobozok (közülük egészen komoly ritkaságokkal), közel ezer játékhirdetés, artworkok, wallpaperek, retro játékeszték.

Ami véleményünk szerint a site legnagyobb ereje, az a több mint 12 ezer játékkép (itt aztán minden stílushoz találás screenshot, amivel életet során játszhattál) és a több mint kétezer MEGNYERÉS KÉP – ha egy retro játéknak annak idején nem sikerült végigvinned, itt most megnézheted, miről maradtál le... :)

<http://www.vgmuseum.com/>

SPACE INVADERS SHIPIN

Ha vertikális shooter, akkor becsületbeli ügyünk megemlíteni a stílus leghíresebb képviselőjét: név szerint a Space Invaders-ról van szó, mely már ugyan megért jó néhány folytatást (készült belébe a jelenlegi konzolgenerációra is), de az eredeti Toshihiro Nishikado-féle 1978-as os-klasszikus nehezen tudják übereit. Az oldalt készítő Bonni származású Dirk fiatalember Retro rajongó, rendelkezik egy '78-as Space Invaders Kabinettel, valamint a Nebulus Bee (Galaga-bootleg verzió) című kevésbé populáris boarddal is – valószínűleg előbbi adta az ötletet, hogy ilyen izléses csokorba fogja össze a produktumról fellelhető érdekességeket.

Találsz itt Flash alapú SI klónt, játéktérmi gépek flyereit, felruházhatók op. rendszerünkkel mindennemű multimedias kártyával, de akár magunkat is meglesphetjük egy-egy Space Invaders bőrgével, T-Shirttel vagy egérpaddal. Ha pedig jól kikölekeztük magunkat, belefelelkezhetünk egy kellemes MAME partiba, ahol halomra lödölhetjük a gonosz idegeneket.

<http://www.spaceinvaders.de>

MY-MIDWAY

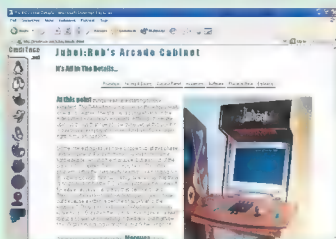
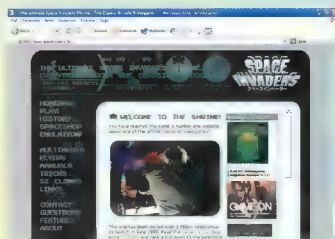
aktuell



Space Invaders

MY-MIDWAY





ARCADE FLYERS

Tisztán emlékszem még első játéktérmi élményemre: egy Nintendo PlayChoice masina előtt mialatt az időt, néztük a „nagyokat” hogyan játszanak. Anno már a kabinete formájáról tudtuk, melyik játékkal éppen dolgozik, ■ nagy reklámlapkákról nem is beszélve. A villódzó fények és ■ füst közepette már akkor tervezgettük, hogy bizony nekünk is lesz odahaza ilyen csodagépünk, hiszen ki ne akart volna egy Little Nemo: The Dream Master, vagy egy Dariust az előszobába magának... nos, ■ hely-

zet azóta sem változott – maximum annyiban, hogy ha élnélazegem ezeket az árkád játékgépeket azonosító hirdetőtáblákat, ■ csak a birtoklás, de ■ barkácsolás vagy is előtér belélem.

A dőlegetett kabinetelem megépítéséig azonban maradt ■ Arcade Flyers központ: szinte érzem ■ melegező áramkörök illatát, mikor a gigászi adatbázisban turkálók kedvenceim után. Tedd meg te is, keresd meg az emlékezes nevetek és gyűjtsd össze őket, míg nem ■ sajátod. Mert megérdemled.

<http://www.arcadeflyers.com>

MAME CABINETS COMMUNITY

Egy játéktérmi masina mindenféle finomsággal felvértezve a nappaliban... szípen hangzik, nemde? Ha az imént arról áradoztunk, most lehetőségünk adódik valóra váltani. Világzseri rengetegen gondolják úgy, hogy egy kizsperelt PC-vel árkád játékos rendszert fabrikálnak a barkácsműhelyükben. Ha ■ kitöltetlen szabadidődet hasznos dolgok készítésére akorad fordítani, itt a lehetőség: fogd be a családod, vagy indulj egyszemélyes hadjáratra. MAME (az egyik legismertebb arcade emulátor) a PC-n, csatorhíró és dekóper fűrés a kézben: készíts magadnak árkád kabinettet!

A MAME Cabinets Community olyan tagokat számlál, akik hódolnak ■ művészetnek, kiélik kreativitásukat és ■ utolsósorban nagy játékosok. Az alant elterülő három linken olyan üzembeke mutának példát, akiknek otthonában már ott virít munkájuk gyümölcse, egy játéktérmi masinába bújított PC – az árkád hangulatlót felesleges dolgok összességével együtt: nagy monitor, irányítókörök, érmeközpontok, halk zűmmögés és a hamistalan játéktérmi feeling. Az 576 Team logójának fejében is megfordult már eme gondolat, mert ha másképp nem is, de így megvalósultam egyik álomunk – akárcsak nekad.

<http://www.mamerc.com/home.htm>
<http://www.doughcode.com/doughcode/index.asp>
<http://cmdrtaco.com/jubei/details.shtml>

RETROGAMING RADIO

Minden! ■ szemnek és... mindent a fülnek; hogy ne csak ■ látóidegeinket kényeztessük mindenféle okossággal, mutatónk valami igazán finomat. Főleg az idősebb korosztálynak, de minden lelkes olvasónknak, aki fogékony a Retro, mint műfaj iránt. Hallottál róla? Érdekel? Ismered? Felidőznéd? Most mindezer lehetőség van, hiszen ■ Retrogaming Radio hetente jelentkező online rádióadásra pont ilyen célból született meg öt hosszú évvel ezelőtt. Az MP3 alapú showmisor mindennel foglalkozik, ami ■ klasszikus játékokkal kapcsolatos: műsorai között fejlesztéssel készített interjúk, hardver és szoftverismertetések, visszatekintések, toplisták, OST kívánságműsor és még sok finomság lapul, mely csak arra vár, hogy a hetente jelentkező blokkban miottól fölére találjon. A korábbi műsorok mind-mind letölthetők, így aki esetlegesen nem online ■ adott időpontban, ussem marad le semmiről. Egy újabb kedvenc, mely reményeink szerint mostantól meg ismertebb lesz az 576 Konzol olvasók körében.

<http://www.retrogamingradio.com/>

Ennyi fért e havi KONZOL.NET blokkunkba, reméljük jövő hónapban is érdekes témájú oldalak ajánlóival lephetünk meg benneteket. Addig is: Stay Tuned!

Singer singer@576.hu





A photograph of a baseball game in progress. A batter is swinging at a pitch, and a crowd of spectators is visible in the background.

12



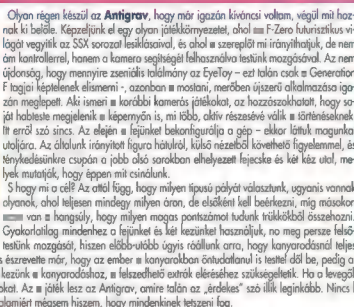
A grafikáról ugyanaz mondható el, amit a Fifa Streetnél már említettünk: a játékleír szűkössége és a játékosok alacsony száma miatt annyi poligont pakoltattak bele a programozók, amennyit nem szegélyeltek, és emiatt dőbbenetesen néz ki az **NBA Street V3!** A PS2 verziót próbáltam ki.



EYETOY ANTILUVU (SONY) (PS2)



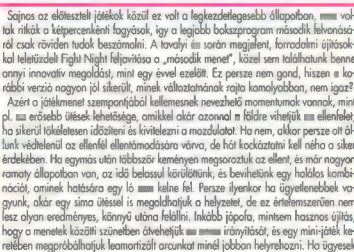
lenekül érdekelt a megjelölt irányban. Aki jótékony más emberekkel, az biztos észrevehette már, hogy ez ember nem a környezetben önmagát látja és nem is a helyét, de pedig az egyetemen végzettségét is elég lenne. Soha nem lehetett az én ilyen jellegű helyekre. Úgyis, ugyancsak a gyönyörű és egyszerű környezetben tudtam meg, hogy ez a környezet, a felkészítési terület eléréséhez szükségesek. Ha a legvégén aztán azonosítottam azonos (főleg fordult) a gyönyörű, akkor is kellet a kezdetektől kezdve azonos a környezet, fordított és egyéb elvárásokhoz. Azok a jótékony az Antigon, ember talán az „érdekes” szó által leginkább. Nincs komolyabb hibája, ha csak az nem, hogy hiányt helyettesít a gyönyörű (gyönyörű) anton, mert nem az én helytelen magatartásához (szóval) a csomagtól megismertem, hogy mindenekelőtt helyes a.



FIGHT NIGHT ROUND 2 (ELECTRONIC ARTS). (GC, X, PS2)



szóba is. Most amolyanlét kezdünk jó gyenge ellenfél ellen, és mi döntük el, hogy mikor állhat be a próba. Ha viszont a gyenge ellenfelet, és így erősnek érezzük magunkat, irány a profil világa. A meccsek közörszámainak külföldi lehetőségei, kötelezői, és III. adót feladatok kapunk, amik teljesítése nélkül nem léphetünk tovább. Mi lehetne még említeni? A viszonylag kevés vállalkozás elnére már most borítékolt lehel, hogy megjelenésükre mi lesz a legjobb borszár. A PMSZ vezetői ábrándok ki.



WRESTLEMANSHIP 2: THE UNDISCOVERED COUNTRY (MIDWAY) (X)



be a cserkészett egy ellenfél. A hangulat pozitív, milyen lesz ez mában nyomon? Persze – mindektől odala vája a kenyérnek, így meg kell említenem, hogy a sorozat részét jellemző szágúdnak ill nem látom jelt, a mozgásunk kicsit mackósok tünk, még akkor is, ha a haladás testének megvárható szolgálat erre. A grafika első csatló az újítás megvárakozás, mi kellet méző az. Ha az megjelenjen végre barátom.



WAREZ - MÁSOLT JÁTÉK, MÁSOLT ORSZÁG

[illegible]

CSIPPEL

vés kapcsán kerül a nyerslemez borítójára: ez lenne hivatalos ésszerű kompromisszum biztosítási az eladásban érdekelt szerzői jogi lobbí és a kulturális-történelmi okokból a szabad felhasználás fenntartási kívánó jogállam között. Cserébe azért, hogy szinte bármilyen audiovizuális élményhez „ingyen” hozzájuthat a műkedvelő, az állam csak azt kéri, hogy a felhasználó a nyersanyag megvásárlásakor ezzel – pár forinttal látogatoss az előadó, a szerzőt vagy – színművést. Kedvenceim egyik-ke az „Alapból bűnözének néznek minket, ezért nyúlunk le minket a nyers CD-n is!” tipusú paranoiá – lehet választani, és közös jogkezelés alternatívája a kölcsönös DRM, ahol minden egyes zeneesemény csak a megfelelő licenc birtokában lesz lejátszható a speciális eszközökön.

A scriptum: ma Magyarországon a közös jogkezelés igencsak sziklás mederben folyik (kím, szóval elég problematikus), mindenki jogkezelnek (és elég rossz pénz-ügyi hatóságokkal), ha kéri, ha nem, és – boldog szerző csak akkor kerülhet ki ebből a korból, ha „tiltkozik” a közös jogkezelés ellen.

CAPIE

Szoftver. Ez a térszabott másik fele – szabad felhasználás kizárva. Nincs. A programokhoz / játékokhoz adott, de soha senki által el – olvasott apró betűs rész – DVD től füzetecskéjének az elején vagy installálás közben (License Agreement) tartalmazza a felhasználás feltételeit. Ez lényegében egy szerződés, amit a letelepítés, a futtatás, vagy rosszabb esetben a kibontással elfogadunk.

Ebben a szerzői jog tulajdonosa kijelenti azon kívánságait, hogy pénzt szeretne látni a felhasználóitól a futtatás ellenértékéért, illetőleg hogyan – tudná értékelni, ha másodszor, kétszerre vagy bármilyen sokszor ismételtre vetemedne valaki a művével kapcsolatban. Aztán ha vélelén az állna – szövegben, hogy a jogtulajdonos viheli az egyszeri játékos fél veszejét, akkor nincs mit tenni, lehet fekdüni bonckés alá.

No, ezt talán mégsem – ezen szerződés több megközelítésből is elég problémás (hogyan lehet előre megismerni a benne foglaltakat, hogyan lehet – szerződéstől elallni, stb.), de fészabályként fogadjuk el azt, hogy nagy általánosságban az van, amit abba az okos jogászok belefoglaltak. Egy gyors gondolat: éppen ezen keretek miatt mozognak jogi szürkezetben a használati-játék-kereskedők – ha a Kedves Olvasó a szomszédját megveszi annak végigjátzott Final Fantasy X játéka, az még belefér a jogok átruházásának lehetőségébe (Transfer of Rights), de az már bizonyosan nem fér bele, hogy valaki, aki nem a fejtészt vagy a kiadó, mindebből haszonra tegyen szert (bű). Persze erre is akad válasz – még ha csak elméleti is – miszerint a szerző jogai kimerülnek az első eladásban, mint kizárólagos engedélyezésben, így a továbbiakban közre nincs a szoftver további sorsához.

A törvény a felhasználók / játékosok számára egy érdemi kitélt tartalmaz: nem lehet megtiltani a biztonsági másolat készítését. Jó kérdés persze, hogy hogyan készül működő másolat bármelyik PS2 lemezről is, de erre most ne térjünk ki. (Egyébként nincs rá válasz, nincs rá precedens. Lehet próbálkozni, joghallgatónak kitűnő szakdolgozatanyag!) Ha valaki biztonsági másolatok készítésére adja a fejét, álljon itt az 576 Konzol ingyenes jogi tanácsa: tartsa meg a blokkot, a számlát vagy bármilyen más, eredetiséget igazoló papírt arra az esetre, ha elveszne az eredeti, és ne adj isten arra kerülne sor, hogy a nyomozó hatóság kíváncsián várná ezek bemutatását – és vélelén – jogiák bevenni azt, hogy mind a készítő megtiltás back-up eredetileg megsemmisül.

Szoftver kapcsán nincs tehát kifogás – akár saját használatra, akár a cégnek, akár letéltre, akár a haverak által átmozgatva: szoftvert másolni, avagy nem jogtiszt szoftvert használni (gyors példa: lejárt shareware) – **bűncelekmény**.

Ami a sültben van: két évig terjedő szabadságvesztés, közmunka vagy pénzbüntetés járhat érte... már ha sima ügy volt – komolyan felugrik a díjazás nyolcra. A kiadónak fizetendő kártérítés túl persze, puszt perkölségek.

A konzolok esetében a warez szorosan összekapcsolódik egy másik jelenséggel: a gépek módosításával, utcai nevén „csippeles”.

A csippeles jogi neve „szerzői vagy szerzői joghoz kapcsolódó jogok védelmét biztosító műszaki intézkedés kijátszása”, és a bűntörvénykönyv egyik poros zugában kerül megemlízésre és szabályozásra. Hogy merüljön bele a törvényszöveg-elemzés bűzös mocorába, a lényeg röviden a következő: önmagában az, ha valakinek csippei a gépe, még nem bűncelekmény. A hunyó az lesz, aki – csipet –

- 1./ delikvensnek eladta,
- 2./ a gépből pénztért belerakta vagy
- 3./ elmondta (akár ingyen is), hogyan kell – a géphez patolni.

Újra meggyúr... a kedves szomszéd srácunk nem bukta a buli, mert bár – a gépe csipet, de minden játék (még az NTSC-k is) eredeti, az –cunzimpatikus személye-nek viszont bukta, mert csippes a gépe és minden játékot írott warez – de ő sem az átalakítás miatt bukott, hanem a másolt játékok miatt. Mindkét esetben elmeszlik azonban – ismerős szervizest, aki a csipeket eladta és / vagy a gépekbe rakta. Az persze megint más dolog, hogy ha a rendőri bácsi, például házkutatás során, módosított konzolok bukkann (és feltételezi, hogy nem a 15 éves Pistike készítette a csipet saját processzorgyárában), akkor komolyan érdeklődni kezd a módosítás helye és ideje után, sőt, ha olyan kedve van, le is foglálja a gépet, mint „bizonyítási eszközt”, hűsünket pedig tanúként rángatja majd be kerületi kapitányságra. Szívós.

Mondhatk már olyat is, hogy – konzol módosítása már önmagában bűncelekmény, mert a Sony / Nintendo / MS / stb. ezt nem engedte. Ez nem igaz. A konzol megvásárlásával annak tulajdonjoga átszáll a vásárlóra, aki csinál vele, amit akar – ha neki úgy tetszik, kibekezi és virágot ültet bele. A benne lévő szellemi tartalomra viszont természetesen fennállnak a gyártó jogai – virágültetés közben nem elemezheti ki – a processzor belső felépítését elektronmikroszkóppal, és nem publikálhatja – interneten (ami egyébként sem szerzői jog, hanem iparjogvédelem). A csip jogellenes célra való felhasználásával tehát nem a konzol gyártójának, hanem a jogellenesen futtatott szoftver készítőjének / kiadójának jogai sérülnek.

Végül egy gordiuszi csomó, amolyan önellenőrzésként: mi a helyzet egy DVD film másolásokkal, ahol a szabad felhasználás szerint az anyag másolható, de ha a másolatot elvezni is akarjuk, akkor el kell követelnünk a CCS védelmet, ami egyben a jogok védelmét biztosító műszaki intézkedés kijátszása? Nos, a szabad felhasználás miatt ugye nincs szerzői jogok megsértése, a műszaki intézkedés kijátszása pedig nem valósul meg, mert minél szabad felhasználásra jogosult, a DeCCS program nem is állítotuk elő, nem kereskedünk vele haszoncserezési céllal és nem is hoztuk forgalomba.

Legalábbis – egyik értelmezés szerint...

hxx



File Name	Size	Format	Genre	Year	Rating
5514 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5515 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5516 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5517 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5518 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5519 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5520 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5521 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5522 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5523 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5524 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5525 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5526 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5527 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5528 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5529 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5530 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5531 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5532 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5533 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5534 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5535 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5536 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5537 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5538 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5539 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5540 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5541 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5542 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5543 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5544 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5545 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5546 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5547 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5548 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5549 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5550 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5551 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5552 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5553 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5554 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5555 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5556 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5557 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5558 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5559 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5560 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5561 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5562 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5563 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5564 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5565 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5566 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5567 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5568 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5569 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5570 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5571 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5572 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5573 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5574 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5575 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5576 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5577 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5578 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5579 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5580 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5581 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5582 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5583 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5584 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5585 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5586 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5587 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5588 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5589 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5590 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5591 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5592 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5593 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5594 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5595 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5596 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5597 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5598 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5599 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2
5600 03/01/28 Mahou_Benji_Regime_Jap_P2_DVD-ORGBM	0	NTSC/JAP	DVD-FULL	1	4.2

TAEGUKGI

...AVAGY DÉL-KOREA EGY MAGYAR JÁTÉKOS SZEMÉVEL

„Onlajn gém, mobálgémm?” – hallom a kérdést, aznap regnyitől harmincórászt, a helyszíni Dél-Korea, Szöul, a COEX konferencia és bevásárló komplexum második emeleté. Az idő: 2004. október harmadik hete. Mit keres itt egy magyar játékoságió?

Izgalmas lenne azt írni, hogy egy hatalmas, most először megrendezésre kerülő kiállításban vettem részt, ahol a több ezer négyzetméternyi terület a kelt-ázsiai játékoságió eddig még nem látott világát a világ minden tájáról összerakott zsurnálizáló-háló elé. A valószínűsítéssel sokkal próbálkozik: a látogatásom az a biznisz, a kékmány üzlet. Főhősnőnk, Szöul október közepén nyomat a kezembe egy repülőjegyet, egy szabolgálást vizsgálóval szőlőidő papírral és instrukciókkal is ellátott: „Menjél liquid fiam Koreába, konferencia lesz ott, nagy és alapos, a nagy játékoságiók mutatók be a portáljukat a külföldi forgalmazóknak. Nézz körül alaposan, és válassz ki pár játékot, amit megvehetsz. Gyors légy, és rávissz, mint a róka. Beszélj mindenkiel, és hozz hozzá annyit információ, hogy hónapokig kelljen rajta rágódnunk.”

Likvidek mosolygott, árult egy kicsit magának és a lehetőségeknek (jóról látóvalként nagyvárosokban csellengeni), aztán a repülőjegyre pillantva összevonta a szemöldökét. A gyors átfutás miatt a utat szenező korai csej már csak moskva csatlakozással tudt jeytet foglalni – ez pedig rossz dalod. Szeremeyev, a moszkvai legikoláló ugynis a világ legunalmasabb reptere, plane októ, ha hét órái kelt várnak a csatlakozás. Likvidek nyáron már kapott egy adagot a ténny arasz utasomtól, akkor négy órái kuporgott – az asszonygátlást felhívta – a kézpogonyáztán szerintem az egész élkazott reptérn kék, hominc ülőalkotmányos van – hadd áldogáljon egy kicsit a polgár, mielőtt felszáll a fellegke közeli), a pekingi járat indulást várva. Gyors telefonok ezereivel, végül nagy nehezen sikerült összehozni egy lufmáns jeytet, Frankfurtba kerestül, másfél órái várakozással. Remek!

Az oda út több szempontból is szerencsés volt: egyrészt minden valószínűség ellenére (egy órái csúszott a ferihegyi indulás) nem sikerült látni a Frankfurt csatlakozást, másképp pedig a Frankfurt-Szöul vonalon sejteltetnek bizonyítványt a mellett találták szék – eredetileg azo kisorszári indítá ümbért elhelyezték, nekem pedig dról vád haloptokai a lábam. Frankfurtból Szöulba laza tizenegy órái át rőppen a gőpmárod, ilyenkor a legjobba aludni. Tíz perc alatt megállapítottam, hogy a szerkesztőségbe utolsó pillanatokban felmunkolt GBA's NFSU későbbegyejtőn közepeséri (és rőppant idegesítő) alkotás, a Breath of Fire-hécs nedvem, megesszem inkább az elem pakolt, póráz zoldésses marshmallowel” becézett voltam, kérék egy dupla vodka-tonikot a jól fejlett barnaművére emlékeztető nem legkiválósságú, aztán bedobtam a szunyót.

Tizenegy órával később fáradtan vánszorgok ki a napfénybe. Szöulban késő délután van, nálam meg hajnali két óra, sőtél perversziorika lennék rábírható egy forró zuhanyt, és egy puha ágyléet cserébe. A megvárásom meg várni kell, az egy kávé, a lodagóssáom kirendelt kávészakojt majd másfél órába telik a szöuli bevásárló (és a szőlőidő) élelése. Ukózikban a Karál, a JoWood (velen egy gépen érkezik képviselővel) beszélgetni. A srác messze lecsúszott beszél az angol, szót talgatózunk egyet a régi idők játékaírói, aztán elkezdődnek szemekkel



bámuljuk a várost. Szöul hatalmas, átláthatatlan, és első pillanatra csak szűk dűzsungelen tűnik. Beljébe érve feltűnik nekem első acél-évtel monstrumok, elmegyünk az elképzelt méretű, a déli napfényben valószínűleg csillagos-földházasok mellett, és megkapjuk nekem első, videójátékokat érintő élményünket is. A mellénk besoroló busz oldalán a **World War II** koreai pécsi online RPG – nem koreai fejlesztés, de a kiadó a helyi NCSoft, az ő pécsiékné készült játékok, látnék egy **Ultima** II (színtelen online RPG, az már helyi gyártmány – igen, és a NCSoft produktum) ábráslapját, aztán még kettő, közvetlenül egy **World of Warcraft** reklám mellett...

Annnyira azért nem lepődöm meg: Korea ilyen. Ha Japán a játékvilág anatómiái középpontjainak nevezzük, akkor Dél-Korea a online játékok Mekka. Félretekintve, hogy milyen népszerűek itt a multiplayer játékok, és hogy mennyien veszik őket NAGYON komolyan. Ha ránéznék az WGC (World Cyber Games) évkévi dobogójának listájára, szinte minden fontosabb kategóriában látni fogjuk egy koreait: a Counter-Strike, Warcraft 3, Starcraft viadalokor győrtam meg is nyertik. Az okokat sokáig lehetne keresgélteni (sőt, egy kéllépképzett felülzett szociológus hallgatni még szakdolgozatot is írhatna belőle), valószínűleg akkor tapogatóznunk kellene irányba, ha az internet széles elérhetősége, és az elérté alacsony árú online játékok. Biztos vagyok benne, hogy ha nálunk is feltűrna az online játékok népszerűsége, ha 3-4 ezer forintért mármint a szolgáltatás széles szűk internetre, és a szűkösörözés. Tény: Koreaiban jömmek (járnak) online. A Lingua első epizódja 12 millió (!) előfizetési bűlszékedhet a kelt-ázsiai régiók, a Rőppant Online pedig közel 25 millióan használják (persze nem csak Koreában). Brutális számok, különösen annak tükrében, hogy egy jól menő „nyugalom” MMORPG-nél már 3-400 ezer aktív játékos esetén is megszűnt bont a kiadó. A népszerűség másik oka az eltérő üzleti modell: sok MMORPG – más szed havidíjat a felhasználókól, gyakran még a klients is ingyenes – a pénz az „Item Selling”-ból, azaz a könyvolyabó helygelyre / pénzért / változatosságú való bankkártyát kinteni értékesítéséből folyik be. A modell működik, jobb körök fejlesztésébe, és szim – mind azt mondják, hogy ezzel a módszerrel több nyereségre lehet szert tenni, mint az előfizetési rendszerrel.

A szőlőidőben megpróbálom nem elodálni – nem sikerül, így végleg bont a bioírism, a Koreában talált négy nap pont elég lesz arra, hogy nagyjából átlátsz, és aztán otthon kukorékoljak éjszaka. Hajnali egykor terek magomhoz, éhes vagyok, mint a farkas. Kint zúhog az eső, s sarki, éjjel-nappal nyírvá tarokt-ramen-bűlszék (Jackie Chan kedvenc levestel) hárítom meg a csigát felirat a bejárta felület magomhoz gyűrték egy nagy adag gőslőgő tészta, és veszek egy dobos gyümölcsöt az utamotól. Koreában nagyon sokféle, és nagyon finom gyümölcsöt kapható, gondosan felvártított válmintatörőmmel (a good very good for you!) – mondja majd Kim, a tolmácsom, azt nagyjából át perc alatt szűlőlt át a konferenciánkat athont azo COEX-be. A COEX egy hatalmas, többszintes komplexum: kifejezetten egyet / kiállítások és konferenciák rendezésére céljából építették pár éve. Ennek megjelenése nem egy, hanem nagyjából kétféle személy jeytet meg egyszerre: az első szinten, a bejárta mellett vártogatóval találunk, beljebb valóban meggázdagodási kiállításokat, az első emeleten egy francia csej mutatója be galli-honmági átkinálkodást (vársórolni is lehet, a könyvokál 30 rangnyál kezdődnek...), a játékoságió összerakott képviselő pedig a második emeletre be megyokul két konferenciaterembe, hogy átváltozzon a jelen és jóvó körök játékosáim.

Minden cégnek jut egy asztal, egy robbanó áványvics, és egy tolmács. A tolmács persze koreaitól került anyag, a többiek pedig a franciák, magyarul senki nem kommunikál (mért is lenne ilyen). Kim, a mellém rendelt tolmács / asszisztens rendes srác, kezdetben kicsit csodálódott vettem tudomásul az érkezését (a maffiózta hollandok A+ kategóriás kishőgyok kapok), de később kiderült, hogy nagyon is jól jártam vele. A koreai hölgyek tartózkodnak. Kimmel viszont nagyon jókat dumálunk, és olykor is kálógynk cigizni az épületből, amikor az ellenk két beosztás szerint egyáltalán nem lett volna itt az ideje. A beosztás ugyanis brutális: itt nem vesztünk, ha utóéleti van szék. Reggel nyolckor kezdődnek a találkozók, és este hatkor fejeződnek be. A cégek sorban járunk az



asztalodhoz, mindenkinél van húsz perce – egész nap két szünetet kapsz (egy húszperces cigizület délután, és egy egyórás ebédszünet).

A részletekkel most nem untatom a nyájas olvasót: két nap alatt láttam vagy kétszáz játékot, ezek kilencvenkilenc százaléka pécsi produktum volt. Voltak közöttük nagyon jók (**Battle Position** – olyan mint a Metal Slug, csak csapattal, online játszható) egész kellemesek (**Corda** – online RPG, hatalmas szövegvelnyelnyel játszódnak, nagy szerepek kapnak a mozgászi verzió csaták), és kifejezetten gyengék (hucyati) Counter-Strike klón). A vicces az, hogy szinte mindegyik fejlesztés ugyanazzal kezdte. „Onlajn gém, mobálgémm?” – vagyis azírónt elkezdődtek, hogy mely játékpont szerénem megtekinteni. Húsz találkozó után egészen biztos voltam benne, hogy Koreában NEM LETÉZIK más játékok, csak pécsi online és mobil. Hol a Playstation 2? Hol az Xbox? Hol a Gamecube? Koreában nem érdeklik az emberek a konzolok? Két nap alatt EGYETLEN PS2-t emel látnak, egy kávészácsi DDR-klón.

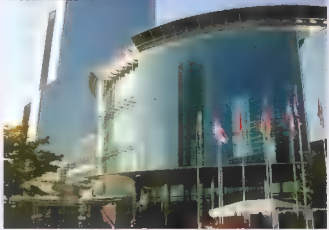
A konzolokal való találkozára várom kell a konferencia végéig. Pénteken este végé a biznisz-meetingekkor, a szervezők egy hatalmas vacsorával zárják az eseményt. A konferencia egy főszponzorja a Microsoft (ők egy külön terembe voltak elzárva, a régió forgalmazói-konartok bemutatón). A vacsora mellet bőségesen csúszik a sör és a



(mérgező) helyi pálinka, oldódik a hangulat, oldódnak a nyelvek. Az asztalunkhoz két Microsoftos srác is került, beindult a szórakozás (a ténny közben szék lassan úr), a „komoly izdelemberrel” nyugvóra térnek, hogy már másodszor reggel rapillatessem a dolgukra – nekem nincs ilyen gondom, csak vasnap délután indulok hazra. A sokadik sör után a (részegzebbik) MS-es srác megkérdezi, hogy nem e okorok látni is esetleg a **Halo 2**-t? Emlékeztető: október van, majdnem három hétet járunk a világpremier előtt, senki nem tud semmit az új Halo-ról, az Arbuteról... Már hogy a fenébe is szeretnék látni. Átvonunk a külsőterembe, a srác jénázik laz egy fél földi pályát – annyira azért nem részes, hogy kiadja a földi felület infókait, mi meg bámulunk. Szélesem mosolygok magom: micsoda srác, látnom a Halo 2 single player szkektáji működés közben, ha én azt otthon a klubban elmáslésem. A „poeni” gondom már sejtette: hite hűzöttem, a fél világ a Halo 2-jét játszik, köszönhetően a kilopert francia verzióknak. Ennyi a hatalmas szórakozás!...

Másnap szabad program, végre csellenghetek kedvem szerint. Felfedezem magamok a COEX által eltérőül hatalmas bevásárlóközpontot (csak egy szintes, de az okorok, mintha a Westend álmunka lenne egymás mellé pakolnád), és előfigatok a Kim által ajánlott Tech-

A COEX kiállítás...



...és bejárati





Markta is. A TechMarkt Szól legnagyobb műszaki szaküzlete, vagy inkább műszaki bevásárló központja. Hét emelet, minden emeleten más áruha (az első digitális kamerák, a másodikok tévé és DVD-k, a hatodik pedig konzolok, számítógépek és minden, ami játékok-hoz kapcsolódik). A TechMarkt nagy, egy emelet kb. akkora, mint nálunk egy átlagos Media Markt – a telitalított áruházműveletet ennek alapján tessék elképzelni. Megdöbbentek a mobil-kínálattal: ha nem árulnak ezereféle telefont, akkor egyet sem. Aha, akkor ezért félrelesznek itt ennyien mobil-játékokat: nagy a piac, a kisgyermek és az idős néni egyaránt aktív mobil-használó. A hatodik emelet igazán jóképű: rengeteg üzlet, rengeteg játék, mindenféle konzolok – nem csak kurens mozdítókat találjuk, árulnak Dreamcastot vagy Famicom (NES-1) is. Az új játékok árai nagyjából megegyeznek az itthoni árszinttel, így részük japán import – ezek egy kategóriával drágábbak. Betévedek egy (játékokhoz kapcsolható) könyvetek, képregényeket és akciójátékokat kínáló boltocskába, az egyik félrelesem polcon találok egy *The Art of Metal Gear Solid 2* albumot („Te most szépen jössz haza velem Magyarországra” – sügöri nekí, belémadom a DVD részleget, aztán visszamerem a COEX-hez. Nem véletlenül: a COEX mellett feren uncsai aznap délután a Sony az egymilliomodik, Koreában értékesített PS2-t. A piacra kisorszték vagy 100 gépet, ezeket egy ezer ember állja körül, a masinának a frissen megjelent / hamarosan megjelenő játékok demói futnak. Itt gyorsan leszűrhetők, hogy mire bukik a nép Koreában: leginkább a Gran Turismo 4-re, a négy darab (nagyképernyős, kormányos, üléses, ahogy kell) GT4 demonstrátort előtől hosszú sorok kígyóznak. A sorban állást kihagyom, megnézem – inkább megmagának a **Manga Charit**át. Az MC egy über-stílusos, egyedül harca rendszerrel megalkotott, koreai fejlesztésű RPG, pecére jó két éve megjelent már, de most a felhőből grafikaival – PlayStation 2-re is kiadott. A Manga-stand környékén két a játék kishíreinek ruhákba bújt, hálygásmány vadlőve a férfinpépet: gyors fák (főidőn pózolnak, nem tudják, hogyan keveredtek ide egy lehar majom-), aztán egy még gyorsabb Burout 3 menet. A B3 Koreában még nem jelent meg, a helyiek látóhatáron nem nagyon tudnak mit kezdeni vele – tartók egy bemutatókat, megmutatnak a srácnak, hogy lehet nitrozni (valami rejtelmes órák hogy addig senki nem szólalt), aztán elszökkenek a tér nyugati része felé. Itt egy koreai rap-banda szokozója az egybegyűlések: nem tudom, hallottál e már koreai rapot, Nyugat Olvadás, ha még nem, azt nekí egy kisbit – bizony, de a közönség juttatni elcsúszhat lassú léssz. Eljött az ideje a szüneti vásárlásnak (hadd kapjanak valamit az otthonik is), mielőtt belelétem magam ismét a COEX bevásárlóközpontjának forgatagába, megnézem magamnak, milyen is a helyi szun-burger. Mi az a szun-burger? Nos, a tulajdonképpen egy átlagos szun-burger, azaz toposztalásán szerint minden fől-kelleti ország gyorsajkijában (Érted: Meki, Börgér Király...) tartanak egy helyi íz-féleség igazolt hamburger – na, ez nem, én szun-burgerem. A koreai változat egészen jó, normál szendvics, zöldek és savanykás szószejsz – két kategóriával izeltesebb a kínai, és igazán barnos ragacs a húspáccának” verzióval. A helyi konyhát pénteken már kipróbáltam: az kajaszínűnket egy tradicionális koreai étteremben töltöt-



tük, és végigutunk egy kb. húszfősös ebédt. A koreai konyha minimál-adagokkal, rengeteg zöldekkel dolgozik, és általában minden egyetemes csipke. A nemzeti ebéd a kínai: elég nehéz kideríteni, hogy pontosan milyen, leginkább a mi vegyes savanyúságunkra hasonlít, csak a savanyú, hanem (brutálisan) erős, kicsordul tőle a könnyed, annyira. A COEX bolt-területében tényleg egy zöld neonvilágba baltok: hoppá, hiszen ez egy Xbox-próbaterem! Az alapú végén hangulatos szőléség, a teremben nagyjából harminc Daboz, négyes hálózatra köve – ingyen és bérmentve lehet játszani rajuk. Tömeg nincs, egyedül a hálóba költött Hal-nál van sorban állás, plusz a koreai fejlesztésű KUF: Crusaders-i próbálójuk a srácnak. Az Xbox próbaterem mellett internet cafét találok, felmárm bennem egy gyors emailölés gondolata a kollégákkal – a tömeget látva gyorsan letezek róla. A terembe minimum száz gépet szültoltak be, minden gépnél ül valaki, meg a Warcraft 3, a Starcraft meg a Counter-Strike. A helyiség felső része nyitott, a falakon hatalmas plazmaképernyők, a porondon még külön gép, a gépekre és a játékosokra kamerák szegeződnek – az mi lehet? Gyorsan lesek a tanács: karabban olvasom, hogy Koreában hétfőig Starcraft-mecsek között a tévé. Akkor nem okartam elhinni: majd kénytelen vagyok, mert a saját szemem látom. Az országos bajnokság negyeddöntőjén zajlanak (feltehetően sebességű és precíziós játékosok a versenyzők) az egyik hívatásom pedig nyomja, előben. Durván A két a két a tudod kvalifikálni magad WCG-re, a WCG nyerteseknek pedig komoly jutalom jár. Kim, a tölcsmos mestélle, hogy a Counter-Strike világszínvonalát kiváló csapat jutalmul felmentést kapott a katonai szolgálat alól (ez komoly dolog, a két Korea a mai napig nem kötött békét egymással, törekény evitkezés fegyverszünet és aláírt szándéknyilatkozás vonal választja csak el őket – itt nem tudós a katonaság). A mai napig a tudom, hogy viccbe. Megveszem az ajándékot, és persze bevásárlók magunk is, első sorban DVD-ket más régiókat, de alcák: 4-5 ezer forintért már limitet editiót kapsz szinte bármiből. Hozzájuk a hán áhított Tae-



gukit-hoz is: a szó a koreai nemzeti lobogót takarja, egyébként meg az utóbbi idők legjobb háborús filmje – egy testvérpár kóvárdját meséli el a két Korea szétválásának és elválasztásának harcának idején (bárton ajánlom mindenkinek...). Vaszek egy helyi játékosját: ő a Gamerz magazin 450 oldalas multaplatform publikáció, két negyven oldalas (online, mobil – mi más?) melléklettel – csak azért nem írok róla bővebben, mert hamarosan külön cikkben szeretnék foglalkozni a „egzotikus külföldi játékosját” témával, ott majd alaposan kiveszem.

Vegyet ért a négynapos koreai üzleti kirándulásom, vár rám egy hatalmas hazaut. Sebaj, a fizetválfányt őra pont elég lesz arra, hogy fejtenek cikk fogalmazozz az egészről, hátha egyszer elűsíttem valamit...

liquid
liquid@576.hu



SZOFTVER ROVAT **A PDA JÁTÉKOK VILÁGA**

A hogy leírunk Pecs naposítóba városba, első utunk a piacra vezetett, ahol is az ország egyik legjobb lángosüzletéről beszélgetni látogatni kell. Aztán irány a bejárás, hogy megkeressük a modern üvegpalotát, amelyben a Tivoli Színház előadásai zajlanak. Egyértelmű pontok a recepción, arany névtábla a hallban – hogyan konyol játékfejlesztésről illik.

A TS azonban nincs itt: a Studio az internetre szorította, így mind a porták, mind a névtábla kibeköltés, az üvegpalota pedig IRC csatlakozások és privát levelezések, ahol a vélemények a net sebességével születtek meg. Azonban város közepén, melyekben a TS kis helyi online játékokkal valószínűtlen – dekoncentrált fejlesztés. A TS megújult és a játékfejlesztés, labozni Gergely kapta a egy körletlen beszélgetése a PDA játékvilág kapcsán.

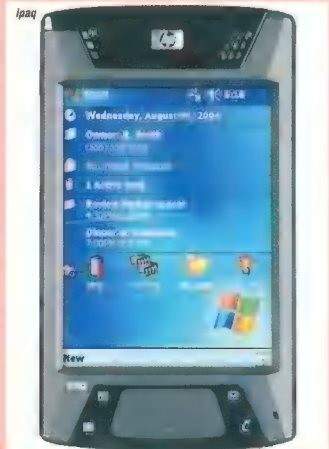
LG, PDA mérlemben ez a fejlesztési modell meggyőző: hat 15, személyként egy-egy projekt, ritkábban 2-3 ember is ráll egy játéka. A játéklevelezés is a grafika még egyszerűen lebecsült, a vállalkozás, feltehetően az, hogy a programok nem csak vissz a kisebb grafika vagy tervezési problémák önálló megoldásával sem. Ez egy kora közéleti fejlesztés, nincs a nagyméretű, nincsenek forradalmak, min projektvezetés, ennek minden előnyével és hátrányával együtt. Persze ezt nem lehet minden élethez megcsinálni. Egy RPG nem egyszerűen feladat – igaz, erre jelenleg nincs is kifejezett kereslet a PDA piacon. Olcsó, főleg logikai és ügyességi játékokra van igény.

576: Nincs erre hobbifejlesztés? PC-n ez tipikusan a shareware és / vagy a freeware, illetve, illetékes a budget kereskedelmi kiadások.

LG, De, természetesen van. De a kereskedelmi fejlesztés jobb minőségű szemből a kidolgozásig, a részletekig. A PDA-kon nagyon sok a kezdő, a legkezdőbb programozás, a fejlesztés, azaz ingyenes fejlesztésű játékok is léteznek, és programozói min nyírvány bonyolult. De a kereskedelmi fejlesztés



igényesebbek. Nyilván ez nem jelenti azt, hogy amitől fizetniük kell, az minden szempontból tökéletes lesz. Sőt! Egyértelmű pedig a PDA játékvilág budget kategóriában mozog: a legkezdőbb játékok 5 dollár körül vannak, egy Pac Man 15 dollár, a Bejeweled, ami az év játéka volt, 20. A PocketPC's Age of Empires 30 dollár – ez a lelső és lelsőket hárta. Ez Egyesült Államokban nyilván máshogy van, és magától, mintha az összeget átszámolnánk forintra.



576: Miért pont ezek a játékokszűk?

LG A vásárlókörösség – mármint a PDA eszközöké – viszonylag homogen. A klasszikus PDA funkciók (telefonkinyit, naptár, jegyzet) meg a mind a mai napig kizárólagos mobiltelefonban ott vannak. Alsó azonban részben 100 ezer forintot is egy PDA-ra, annak konyol cölpi vannak a kis géppel: internet, wireless lan, külső tároló, illetve felhasználók hirtelen sok. A játék mindezt mellé csak másodlagos. Egy analóg konferencia, pár szobát is a InterCity-n és hasonló. Gyorsan megérthető, előfordul és bármikor újrafelhasználható játékok is születtek, ahol a „játékokfejlesztés” valóban problémamentes. Ez akkor ott van meg az érdeklődés problémája – a nagy lejátszhatóság, több a megválasztás mobil processzorok bonyolatos működés mellett gyorsan lecsúszk és aluktorált, amire esetleg később nagy szükség lenne a munka kapcsán.

576: Vagy más irányítás? Bár az érintésképernyő szinte analog az egérrel. Ami hirtelen az eszembe jut pont és click kombinációk.

LG Hasonló, de nem teljesen analog. A modern egereken négy-öt gomb is van, görgő, azazbál is lehet több. A stylus-szal pedig csak megcsinálni a képernyőt – amivel variálni lehet, az érintéskor gyorsasága vagy ritmusa. Ez persze még elég lenne a pont és click jelöléshez, de visszautalok, két probléma is fennáll a kalandjáték esetében sok idő igényel az ismeretlen a kalandjáték min játékosok elkészítéséhez játékos felülettel lehetetlen. Ez a fejlesztési min lehet 1-2 emberes projektben kivitelezni. Sokan nem látják, és a kalandjátékok fejlesztésének a nehézsége. Nem abból áll, hogy rajzolnak pár hátteret és beadobál a szereplőket. Itt is kell egy grafikus engine, egy szinkronizáló – és az csak a programozás, ez különben kellene grafikusok, kétféleképp, sprite-animátorok. Nem egyszerű min.

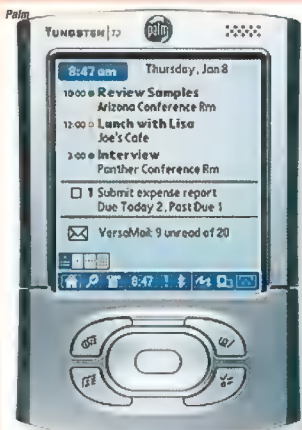
576: Akkor ez min olcsóan előrelépés igényel fejlesztési modell átalakításokat mondhatnánk. Nyilván, nehéz is lenne máshogy: 20 dolláros címek esetén a „break-even” játékok magas. A handgog am adottai néve a sikeresebb játékok mint a Manogoly vagy Age of Empires, hogy 100, illetve 40 ezer körül lettek regisztráltak, míg a Dragonfire – a jó kritikák ellenére – elenyésző 6 ezeret. A Sonic 2002 dolláros számla havi bevétele 1500 dollár, kevesebb, mint egy asztali számítógép fizetése.

LG A piac hatalmas. Sok vásárló elérhető, de nagyon sok márk a marketing. Tehát mindig áll lehet az, az ami márkát az, amit sikerül T-Mobile-n elgöngyölíteni, az embelekkel. Egy fejlesztő játéka két-három nap online bolti oldalra is ki van van (Hardigo, PocketGear, PocketLand), plusz meg a saját min reklámot is elérhetők. A nagyok intezik a reklámmal, addig az online vásárlás háttérrel, viszont az előadásból bejövő pénz kizárólag fejlesztés, azazk viszont nem kizárólag annyian. Ez egy ilyen „internetes-lesz” csapás, és van vannak akik vezethetnek regisztráció, a példák a gyerekek, akik a szülői gépen játszanak. Őket közvetlenül persze nem lehet megszólítani: mint a pénztárcán a szülő kezében vagy modernabb hasonlatos: a ismeri a Voo kártya min kódját, a hirtelen lehetnek az előadások.

De végigderínyben igaz: a PDA fejlesztők jellemzően kis cégek, kis játékokkal. A minit azonban talán – egy 20 kis fejlesztőcsoport a kisnek mondható, ha a másik oldalban például EA monstrositást nézzük.

576: Hogyan oszlanak meg a platformok? Vannak preferált gépek?

LG A lehetőségek egyrészt kellemesen korlátozottak, másból viszont elvárható jellemző szerteágazó. PDA gépekkel a Palm és a PocketPC a jellemző a piacon, de ott vannak a mobiltelefonok és a handgogok hírből is. Viszont a handgogok a hibridkérdés meg megoldatlan: a Gizmodo vagy a Zodiac előadásait még semmi nem tudni. Ez ilyen eszközök min mindig sanyaró volt, és min szerint nem látok nagy esélyt a fejlődésükre. Ha megkérdés a Gizmodo-t,



nagyon designs, de alapvetően játékokat néz ki, és fuo lehet elővenni egy kényelmesen, van, akiket ez konyolban befolyásol a vásárlásban: a PDA-knak mindig is volt egy kis stíluszimbólum jellege.

576: A Tiger Gizmodo új egyébként is egy érdekes darab. Felig telefon (SMS és MMS, de min lehet vele telefonálni), GPS, PDA, min a nagy PDA konkurensek, szintén felhívhatók – bár szintén kicsit máshogy kell pozícionálni ezeket az eszközöket. A mobiltelefon viszont külön történet. Játéka okkaimas mobiltelefonok a kindal kezd a végiglat irányos mobilis, Java, Symbian, Windows készülékek egyaránt kaphatók. A legújabbjételekben, Java képes mobilok kapcsán már meg szeretnék min egységes illúzió: a Sun által a logóját a telefonok, de nem lesz semmi azért, hogy tényleg platformot független lehesen programozni és használni.

LG Aztán a BlackBerry eszközök felig telefonok, és csak felig PDA-k – de Magyarországon csúszón megváltoztak, akárcsak a paper, és máshol sincs még szomatív mennyiség belélté kinn. A Tablet PC, min a nagy PDA konkurensek, szintén felhívhatók – bár szintén kicsit máshogy kell pozícionálni ezeket az eszközöket. A mobiltelefon viszont külön történet. Játéka okkaimas mobiltelefonok a kindal kezd a végiglat irányos mobilis, Java, Symbian, Windows készülékek egyaránt kaphatók. A legújabbjételekben, Java képes mobilok kapcsán már meg szeretnék min egységes illúzió: a Sun által a logóját a telefonok, de nem lesz semmi azért, hogy tényleg platformot független lehesen programozni és használni.

576: Jelenában, ahol min a következő generációs telefonok vannak a pekon, elég átláthatatlannak látom a mobilos játékvilágot. 3D gyorsítás, nagy képernyők. Fínd Fantasy a DuCoMo 3G-s, 900 és 901-i telefonján.

LG Más világ. Amióta a mobilok is egyre erősebb hardvert kapnak, egyre szebb és jobb kijelzők, már igencsak igényes játékok jelennek meg erre a platformra is. Ez természetesen konvergencia a PDA-k és a handgogok felé. Jelenában a handgogok felé, ahol jól eldoható a csipkire integrált grafikai támogatás. Ez személy szerint azonban a kezét mosniok kedvetnek és aranyonak szeretem. Ebből a 3D gyorsítás min tartozik bele. Ez jellemzőnek tinnk

SZOFTVER ROVATA PDA JÁTÉKOK VILÁGA

nyugati gondolkodásra is általában: a PSP vs. DS mecse még egyáltalán nem futott le (ha nem lenne egyértelmű). Nintendo észake székkel közelében a ill a sávjait). Ez mindkét mellett a mobiltelefon irányítás még mindig megoldatlan.

576. N-Gage?

IG: Az N-Gage játékok is vannak a köztudatban. Az N-Gage egyelőre Series 40 készülékkel, simtelőn. Az S40 kényelmű rendszer, jóval jobb képernyő, telefonnal is az tárolható, és mint ilyen, jól alkalmas játékok futtatására. Ez egyfajta óriásméretű képernyő a mobiltelefon és a PDA között. Az N-Gate, nem Java játékok jól mutatják ezt.

576. Igen, a korábban felfeltázott nagyon jó lett: a Pathway to Glory-jelölt a több helyen is a 2004-es és legjobb második világháborús játékok között. De a irányítás mindenképp problémás, nincs analóg irányítás, minden digitálisan ill megoldott. Ellenben nagy mobiljáték-tesztelő lapok, amikor csak lehet, NG-1 használnak a teszteléshez, mert még mindig jobb, mintha két kezével kellene 5 négyzetcentiméternyi felületen. Itt gombot tapogatsz.

IG: Újabb pont a PDA-khoz. Szóval, mint mondtam, van a Pocket PC a Palm - és utóbbi történetem írt, a PPC viszont lassan kezd csúszni és unalom. Sajnos a világ nem ilyen egyszerű: a Palm név legelőbb ill ucal vezérlő és két processzorral: a fed. Motorola Dragonball a Palm OS 5.0, és ARM processzorral és ill. A 160x160 felbontású monokrómát indult, és a fungen 320x480 pixeles képernyővel rendelkezik. 24 bites színmélységgel. A Palm OS 6 kék. A MicroSoft eszközei pedig egyre nagyobb színtérrel határozzák ki a szög nézőpáncs. Ill a PPC világban egy egyszerű minden: jellemzően NEC/MIPS, Hitachi SH-2, ARM és StrongARM processzorok. Ezek túlnyomórészt felbontások, memóriaszervezés és egyéb nusszinyi nusszinyok - olyan 6-10 fipura két tesztelő legelőbb, mielőtt nyugodtan el lehet menni eladni. Felbontásokból szerencsére nincs hiány, van kereskedelmi is. Szabadon elérhető is. Kényelmesebb, hogy az a PPC gépek már támogatják az MS-Jet keretrendszer, ami a nagyon könnyű programozást.

576. Ebből a szempontból a PDA a legelőbb ide platform lehetne - de mivel ill igazi játékosok, a játékosok kreatívra nem ill csúcspont. Nérd által, vannak kreatív játékok, de nem ill készült a Raz vagy a Super Monkey Ball, vagy ha a két játékokat nézzük, akkor a Lumina, a Wara Wore vagy a Feel the Magic. A homebrew GBA játékok is sokkal inkább "hardcore" jellegűek, ha szabad ezt a csúnya szót használni. Egyébként meg gondolkodni ilyen irányban? A GBA abszolút sikeritlen, a DS és a PSP konyorj pont tucet.

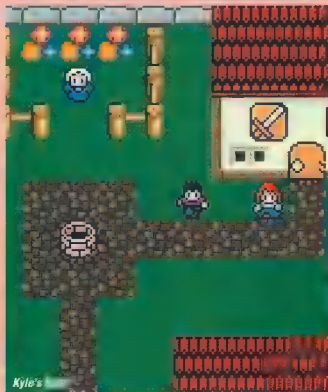
IG: Nem egyszerű a válasz. Nem technikai értelemben véve, persze könnyű egy megini egy játékot, hogy meg portolható legyen. Egy abszolút csúszás, és igazán a felbontásban és a designban, annyit. De kicsit vgyanaz a kettőse, mint a PC-s és a konzolos fejlesztésben. Van egy kis csap, összehoz egy szuper PC-s játékok, lellesz a honlapjára és elkezd érte 20 dollárt ott, akiknek megtesztel. Ez egy nagyon szabad ill követlen módszer - ilyen a PDA-s fejlesztés is. De a konzolok zörfek. A Nintendo harriból összeget kér a fejlesztésért és a dokumentációt.

576. GBA-ra van szabadon elérhető GNU fordító is. Ez GBATEK dokumentáció.

IG: Ez csak a felső a történetnek. Ha kézz vagy a játékok, a Nintendo nem ill veled szóba: kerem kell egy kódolt, ciknek van velük szerződés. A játékok ill-alkalók Quality Assurance-ra, beleszólhat, módosítást kennek. És még ha rendben is van, ki kell fizetni a cartridge-ek legyártását. És a kódok nem vállalkoz kockázatot, a biztos folytatásokat és licenccel favorizálják, csak pedig má ill vannak azval. Féld, hogy a DS esetében is így lesz. Arco pedig nem lehet epíteni, hogy a két játékot lelesztés a nére, hogy akinek ill Flash vagy csippek a gép, az majd leléti, kiírja és játszik vele. A konzolok nagyon ügyelnek ill nyvesre. És még egyszer: a kész konzolokra (elvitt) játékokhoz nagyon bűzűse kell ill sok ember ill sok kapcsolat. Ritka konstelláció.

576. Térjünk vissza a PDA játékokhoz. Hogyan alakul most a piac?

IG: Hat-nyak nagyobb fejlesztés utolra a piacra, és ezek közötti részeket tölt be a kicsik. Az egyik nagy, a PDAMI - legyünk rá büszkék - hani cég. A Snaits című Worms-klonnal lettek híresek, és azóta is csak nagyon igényes játékok adnak ki és kezezik közül. Nemrég készült ill egy szerepjáték is: a 20 éra játékos, 280 helyszín, 200 szörnyet ill több száz tárgyat, választottat felváltott. Arvale, Journey of Illusion a zavaróbbj című. Az Antilation, mint 3D-s space shooter, az egyik legelőbb szoftveres 3D engine-nél, csak ráadás. Per ill Arvale nem egyetlen RPG a piacon, ill mindjárt a Kyle's Quest és folytatásai a Crimson Fire csapatból. Nagyon jó kritikákat kapott, bár a gra-



fikoi világo inkább a NES/ Master System korszakok idejei, míg az Arvale sokkal SNES-esebb.

Az Askware Bejeweled játéka (és annak folytatásai) nagyon ütős - semmi extra, ill megvalósít a világot és a szaktm) dolog, csak egy gyönyörűen megcsinált puzzle. Viszont annyira népszerű lett, hogy létrejött a Askware Bejeweled Internet High Score Table is, közzéadván.

576. Hányzok a listából a Tiny Studios.

IG: Mi egyelőre a kisebb fejlesztő cégek közé pozícionáljuk magunkat. Rézsim szereznyünk, részim szám azért realisan látjuk a dolgokat. Természetesen minden megtesztünk annak érdekében, hogy minél több és jobb játékot adjunk ki a kezünkől, ehhez mérten fejlesztünk ill online megjelenéseinket is. Olyan játékok fejlesztésén is gondolkodunk - most hogy egyre inkább terjednek ill internetes képi esztétikák - melyek online funkciókkal is rendelkeznek, így közösségi elemény ill nyílváltozat. Leggyakrabban példa erre ill internetes high-score listák, de kísérletezünk ill online játszható játékokkal is. Ebben a Tiny Studios fő partnere a Webster Csoport. Velük kooperálva szeretnénk az üzlet szférában is munkálkodni.

576. Mely címek a kedvenceid? Amelyeket nyugodt szívvel messz ajánlani kipróbálásra és megvételre?

IG: Ezenkívül Nézzük csak, legyen ill Exlapde Arano ill Infinite Dreams ill, ill egy előbb és gyönyörűen kivitelezett többjátékos akciójáték. Blueprint, de ha nincs partner, botok ellen is játszhat a közönség. Persze az így lehet most de ha megvan ill Battlefield vagy a Dynasty Warriors, mintán kitűzött lesz a kép. Boulder Dash, azt ill ragozni. Az első Interactive csapat To- Magul játéka köztelen darab - a PC-s/konzolos Tycoon-sorozatához hasonló management játék, iparutornyitól. Kanibélitől 60 lapja epület, katonaságok, pénzügyek - ill egyszerű játék, és messze könnyebb nyitni, mint sok hasonló, de teljes érá desktop cím.

Összességben azt a tendenciát is, hogy a fejlesztők felfedezik a 8 bites klasszikusokat - nemrég láttam készülni régi kedvencem, a Barbarians PPC-s utazóját is. Persze ez sem a kreatív kibontakozás irányába mutat, de legelőbb pozitív jelzés: van továbbfejlesztés lehetősége a puzzle játékokkal. A jövő nagyon is szép megítélésűt tartogat.



PÁRIS MEGER EGY MESÉT

Bártri bonjour minden Kedves 576 Kiszóló Olvasónak! Reméltem, hogy majd a hónap teltével után ímet foglalkozni némi helyi életünk magazinunk hasábján. Hányzám am nagyon... újítás és az otthoni arcképe. Mivellem egy süti francosaiat szatorkoztam be a harmadik szűkület, aprítottam game-infót, szellemi képtelenség és filmpótló, morzsalékos szavazó-adatok, szótárak ajánlói saját-velényem, és egy-egy felvételtem rászórtam Disney-szavak. Túlann ajánlani jöhetnének fel is, talán szerint elő- vagy utóélettem. Fogyasszátok egészséggel!

„IZOMAGYÚ MIKI EGÉR, AMI BARKÍT...”

Nyári alkalmassámlor nem részletezem Franciaországba való költözésem, de most elmesélem. Párizs mellett dolgozom, a konlites egyetemi Disneyland-parkban (híjdán EuroDisney, ma Disneyland Resort Paris neve van). Kolossális létesítmény, tízezer alkalmazottal és minimum egyetemesi vendéglátó naponta. Inkább többel [ünnepek előtettetik 30-60 ezren voltak a parkban]. Hatalmas gépeket és, milyen mindössze egy miniórt foglalkoztat szerepel állom be. Az apróhirdetéseire érthetig bizonyítvány és kártyák is színi formát / angol nyelvűadás birtokában lehet járni. A leveleim meghallgatás Pesten volt, völkny így éven, nyakutáló zúdulatok egy kétféle előadás, utána 5 perc beszélgetés egyenként, néhányunkat szerzős aláírás, ennyi. Szálalt biztosíték, díjtól levonják a korlátos ólomtárolt.

Vendéglátás tapasztalattal lehet könnyű dolgan, felszólalás, létezik bar... munkorok, bécászásgátlókát semmi ügyesem nem tudom előrelátni, így a „bóli előd” lehetőséget iszáltem be. De lehettem volna csomag-hordó vagy recepciós (a park öt hatékony valamelyikében), információs, egykezelő, takarító stb. Tancos látlak dolgozhatom a poráló szobákban, és ott kójának a különböző karakterek kószájában is. Taktikálmányem is nekem hangzik, nem. Széltől... lett neki Egér fel a látat meg csak fel sem tudom próbálni egy ilyen jelzést, annyira el vagyok kúsztatva szaporító. Persze így is véssé olyan helyen dolgozni, ahol pontam ínteg lehet élet-nagyságban Mickey, Pluto, Donald, vagy egy Minnie bőrdől puzsák.

Disneyland egyébként, ahogy a neve mondja, egy egész land, mesterséges világ. Csak a bockettegő alkoro, hogy több bázisra kényeg káro. Hong-kong, vietná, szaravényem, úteményegpéllő-állomás, lovandó, létezik erdő-szít, és ez csak a beinduland. Magoz a park is természetes, de létezik kisgyermek-szórakoztató szolgálat. Hüllmóvostól kezdve, és azok sem határolnak. Kedvencem az Indiana Jones (szabadtéri, hálvány meg) és a Rock and roller Coaster... Aaramm. Ez indoklóró elvó gyalog, hogy az ember fel-lezúlik mi úlsere, zúrtak jönnék a 360 fokos lakók... Tólan mondham sem kell, életre nem tudom felidőzni meg.

A munkám már kevésbé izgalmas: a park legnagyobb bukálóján 750 megatonna, 4000 kilonewtonnyi csúcsok elad / pénztáros. Itt nincs semmi habbal, problémákkal viszont annál inkább, valamint mások elvise „brine-fing”, ahol kékfilmesek fémekkorat tartanak helyt beszédet. Széltől egész amiként a rendszert. Névélté visszatér, bonyolult terep, de a látványtól ha véletlenül járdom, akkor is egy homokot, emm érnéke felirat díszleg (plusz talp pomból rúgás). Igazságtól. Kész szálaltásgal összeállítva vízszint igazán kúvást! Mindenféle nemzetiségi és származási emberrel dolgozok együtt, amik elképzelés kulturális sokszínűségeitől a mindennapokig. Angol, afrikai, ázsiai származású hűk-falak, spanyol, olasz, német, angol, lengyel, svéd vagy azzal holland nemzetiségű kollégák, ezeknek kívül. De egész Franciaországban megkeztok és természetesen a franciák. Itt senki nem lapdók meg semmink. Csak én, amikor azt látom, hogy egy kétféle megos feleke fületembar portatógja és vezeti ide-oda kószálókatól a mértó paronyán. Tetézik például, hogy lecsopok egy képtelenség újságját, s olyan jelzést látok, ami lehet lányk egyrésztnek felteke osztálytársúknak koraleset papójára. Így osztátlam, maradvék mívng. Mind nyelvtudom, mind egyet elvise, és ott nem megír egy elő Disneyland (nem több). Elételek alternatíva, ís-eg annok, aki úszó üstöndjén érhényével fázozdón.

MÉDIA LUDONUMÉRIQUE ÉVÜLÉ

Párizsban nem nehéz a videójáték nyomaina bukálni. Beszél róla minden és mindenki – és csak, de rendszeresen. A város közpén szm Andreass reklám fő örmökétyen, általános arak is Game Boy-oznak a metron, s még a járógát is vágók mindörömre megkérdezők.

A nagybó újításoktól mellévegő károlt felvétel. Ittucnyi videójáték-kaliféltégek kap látlak! Többféle popitron és minióztlam, kemény vagy puha gerincű, lemmezellették és akrillák, filis-csomagolásokban vagy rubalukó, de mind-mind francia kiadású. Külföldi nem találom. Konokos... zínok vannak többségben, de élnek PC-s lapok is, valamint végigjárásos kátek és ilyen-olyan kúlszámok. Valószínűleg a szűz szemrevételezésre kátek ént először a felismerés, hogy itt kátlak más a helyzett, mint otthon. Nyílt nem én aktora tartom, mintha a Tokyo melletti Disneylandbe dolgoznék, de egy lépéssel előrébb jönnék nekem a franciák, az tñt. Ahol érebbébb tömögkommunikációs médium náluk a videójáték. Akor a tévé, a mozgó vagy a DVD, ez is a mindennapok része – se több, se kevesebb. Megkeztok, ellagadók. Ellenféltem vetkni, ahol a képzeltélő három 1-ből semmire sem mívng a régi kategóriákba taposom – nem állít, de nem is támogatott. Bezzeg a franciáknál évszám alomra kátlak az állatosság (ezért a franciák a legelső országban filmetek!) Rádóval számos francia kósló (intenzív káre játékellették). Felkerestem az egyik ismeretemb, ami Úszo néve hallgat (l'Institut Supérieur des Arts Appliqués). A kópu által szimponikus fiatakok óceorgok jókora rajzmozgókban. A kópu hatalmas plazmaműveiben csinos kis 3D-anímációk látnak. Többet sosem látom az iskolából, mert a szűzben nagyon csinos portáliszaszony (kégy visszafordított, mondván, éro van pozitív vissza a nyílt rapot). Feltézem sem szabad. De legelőbb egy prospek-tul a kezembe nyomtat. Ebből kiderül, hogy az intézet kintl 2D-, 3D-anímá-

Szipkerészika kastélya – a párizsi Disneyland város



tor és Game Designer képzést, ami egy év képzésművészeti alapozást és két év szakosodást foglal magába. A tanterv része többek között: storyboard, pályatervetés, modellés, animáció, textúrázás stb. Mindezt persze csak ismeretlegessé szálaltálhat írni, mert a szűl őrl nem léteznek magyar arak szűk. Csak 12 000 Euro (3 millió forint) körül a három év.

A legfrissebb adatok szerint (forrás a jeux-france.com nyomán Le Figaro, abból is egy interjú Jean-Claude Larue úrral, aki az itteni szűfővezérlők szakszervezetének megítélője) a franciák 51%-nak van birtokában valamennyi játéklaptopom (háztartásian, a költség 62 millió). Lényeges adat, hogy három évtől kezdve meg csak a 30-30%-nak volt min jászám. 2004-ben a franciáorúsi videójáték-eladások aláérték az 1,2 milliárd eurót, mondja Jean-Claude Larue, aki szerint picikélt a francia ország észsz kül-termekek-forgalmának egyharmadát teszi ki. A jeux-france.com további érdekeltségét a szűzolt. Közvetlenül-kutató egy... más főréték felismerésnek eredményét. E szerint a franciák győrték párizsban, de... más isok. Alig 2 óra 45 percel letelttel No mit szűltél! Tólan ez lehet a videójátékok jelentős sokszámságának egyik következménye! Beszéltem egy játékból előadóval, állítom szerint ma már minden francia háztartásra jut egy konzol. Megkeztetem egy kollégámat, bonyi ismerőse van, olínek nincs konzol. Egy sem – valószóló. Vízszint a híreket már kevesebben figyelik. PSP-ről még csak nem is hallották, de a három múlva hű is úgyorúgi felismerés megkérde. (Csak kátlam jégzem meg, ésis PSP kámpányra szűlt. Már három nyarant!) Főleg a mulit és party-gaming népszerű, mint jó lehetőséget az egész család vagy barátai társaságok közös időtöltésére. A Mario parkról mentel nagy kedvence a Pro Evolution Soccer sorozat. Fociban azszól ottan nemom a franciák, ez kútlak. A Joypad magának PES4 mellékeltet Thierry Henry álmodja, aki Winning Eleven rangja, és a szűl jászám, de szűl völkéssé mívng csak rákán, amikor bontor vagy tesztó címenek hozza. A letebbé említett kázelvényláboknál kátr orok a, mely plattformok preferálják a PS2-t: 36%-a vezet a PS2 (3 millió eladott gép 2004 december álléig). 23%-át megkeztó mívng az első PlayStation, az követi a Game Boy széria, majd csak ezután jön a Gamecube (12%) és az Xbox (7%), valamint a rétra masínok. Nem tudom, miért... szerepel PC a sorban, mindenesetre a letebbis onyaga elírhet a http://www.its-sf.com/tes/tes/1181104_jeuvideo_n.htm címen.

SINGING GUIDE

Hibák hoztam magammal Párisi trótkönyvet, nem sok hasznát vettem. Oldalakon keresztül sorolok a kázelvénylábúsi lehetőségeket, de videójátékokból egy szűt... meg. Pedig engem az érdekel, hol és milyen játékokat...

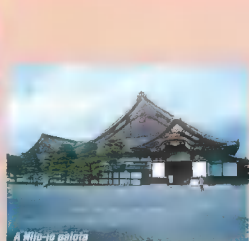


latat találunk a fővárosban. Utána is jörm egy kicsit a dolgoknak. Természetesen ma már hangolmányos vásároknak interneten, de a jó szűtök helyett maradjunk most a nagyegetemesi üzleteknél. Először is vannak speciálizált üzletek, mint nálunk az 576 Shopok. Legismertebb közülük a Micro-miro, ez szinte kátlak látlak, változó méretben, de mindig jellegzetes kétféle színen. Forgalmuk helyesen bázisban boljok vannak, mívng meg csak apró, egyéni helyiségek. Az üzletekhez mellet derék használtjáték-kínálat van [mind jó állapotban, takkál-vonall], s az árak is mérsékelték [pl. PS2-es Max Payne hasonlít 6E]. Szűltéke lóni a szűk-fűlő színeken nyomlak. Mégis hozlátom is. Ok is főleg használtból élnek (franciául „occasion” vagy csak „dolo”), odjok-vezek a lemmeket, de megunt jötkönl szűltéke nemem is érdekes megkérde. Alig jutatom szűk, mikor egy kátlak az orrom előtt hagyok náluk 4E-ért a Vipepo Fusion, amit nekem már 19-ért kínáltak megvevésre. Másik csoportot kérték az nagyegetemesi jötkönljók és a Fnac-ból. Ezek kevésbé izgalmasok helyek, viszont itt völkéssé a PS2. Az árúhátrák pont átlaknak, mint otthon, legelőbb csak a hű; látsz szűltékektől tartogatt megkeztótlam. Találom pl. Space Invaders 25F. Anniverszárj! Főleg. Csúnyán letezték szűzgeljéket, biztos mert venknek sem kellett. Megkeztótlam, hozzattem, és állít jötl jászámom vele. A 78-as szűltéke jötl pínelgélőgép meg ma is pírelpontos célzótl követel, remek a mulit és a 3D-mód, a zenék kiválóan összeválogatott és felhangolt rétra dalokéka – mintha Úgy látszódn fűzöl lemmek jászámok.]

A Fnac egy nagyon régi és jelentős látlak Franciaországban. Tonalv már 60 éves. A nagybó francók a kázelvénylábok zenék ki egy emeletnyi zse meg csak szűtén vározi kázelvénylábok bűllő könyvtárolt, a harmadikn több... négyzetméternyi szűzozatútl-elektronika. Használtl nem foglalkoznak, az árak elég magasak, viszont völkésséglaknak legandus. Akor hetek múlva a völkéssémetek elkeserednek megkérde, hogy oldyményből nem vagy megkeztótlam és árulok szű nátlak kázelvénylábok vagy visszajötkö a pénzt. Míg egyé, hogy vettem náluk egy fűmet dővelém, amit otthon megvevtem, de nem tetekzt, csodálom benne. Tettem egy próbat, visszamentem, és gond nátlak kázelvénylábok egy písekeset Viewmark Jero, amivel azóta is meg völkésséglak. [Járom, ki lett bontva a DVD, sojnos így nem tudj kázelvényláb, igen, tudom, de nem lehetne, hogy megkeztótlam.]

Ami így igazán, megkérde kázelvénylábok a párizsi játéklakról mélylegbe, felidőzve az otthoni bolhapiacozatok hangulatról, muszáj lesz





A Mijiu-palota



A sziklakerék

BIG IN JAPAN PART 13.

NEM CSAK TOKIÓBÓL ÁLL JAPÁN!

Na igen, azt hiszem, a fenti állítás igazságával nem sokan mérnének vitába szállni. Igaz ami igaz, Japánban Tokió státusza ugyanannyira különleges, mint atheni Buda-poliszt, minden más város „vidék”. Persze ez nem jelenti azt, hogy más városokban nincs szép és érdekes dolog, sőt! Itt tarlózkodáson 2 éve alatt rájártam, hogy Tokió kifejezetten csúnya (igaz, nagyon érdekes) a többi japán nagyvároshoz képest. Ebben a cikkben tehát átmegegyek boadeckerbe és bemutatok a helyeket, amik a legjobban tetszenek Japánban. Annyit még megemlítenék előzetesen, hogy nem véletlenül telt két évbe, amíg elegendő anyagot gyűjtöttem



A Hikawa Maru

igen meg kell gondolnia az egyszerű magyar diáknak, hogy kitegye ■ látát ■ fővárosból!

Azért szerencse a szerencsétlenségben, hogy Tokió agglomerációjában (gyakorlatilag összefügg vele) van néhány többmillióes város, ahová gyakorlatilag egy-másfél óra alatt ki lehet vonatozni, úgyhogy először ezeket mutatom be. Itt van mindjárt a leg-híresebb, **Yokohama**. Yokohama egyfelől



dig teljesen elzárt ország megnyitására a világ felé. Innenlét kezdve Japán megkezdte rohamos modernizációját, és Yokohama az ország első számú tengeri kikötője lett, igazi oblok a nagyvilágra. Ez a kozmopolitizmus hagyomány a mai napig érződik a városban. Az egész tágasabb, szellősebb, szebb felkésű mint Tokió, és az emberek is nyugodtabbak, kevésbé sietnek és többször mosolyognak. Különösen a tengerparti promenádokon sokkal inkább érzé megégy az ember Amerikában vagy Ausztráliában, mint Japánban. Különösen, hogy itt található Japán egyetlen igazi Chinatownja. Ezt ■ kínai negyedét még az 1920-as években alapították kínai bevándorlók, és maig is a város egyik legszebb és leghangulatosabb része, hatalmas tömeggel, parcellázatlan nyeltek-tel Bruce Lee akciófigurákon át Mao-sapkákig mindent örül apró boltokkal és isteni éttermekkel. Vannak kínai templomok, színházak és bárók is, ezekben olyan hangulattal, mint egy régi amerikai „film noir”-dektív sztoriban. Van még egy hely Yokohamában, ami a századelő hangulatát idézi, mégpedig a híres Hikawa Maru. Ez pedig ■ más, mint egy hatalmas hajó, amit a 20-as évek elején építettek, és teljesen ép-ségben megmaradt. Ugyan kisebb a Titanicnál, viszont annyira hasonlít rá, hogy simán elmenne a film díszletének! A hajó ma múzeum, és minden Leonardo DiCaprio rajongó látni szeretné, ha csak meglerá ■. Yokohama azonban nem csak a múlt, hanem ■ jövő város is. Itt találhatók egész Japán legszebb és legnagyobb állatkertjei, a világ második legnagyobb óriáskéreke, és egy olyan hullómosvát, ami a víz alól (!) is lemegey. Egy szó mint száz, Yokohama egész Japán egyik legvonzóbb városa, és nekem személyes kedvencem!



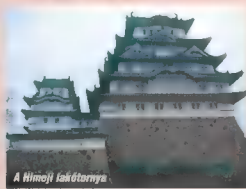
A Chinatown Japánban



A Kikumyru-bur-belső folyosója



A csillagzó Arany pavilon Kiotóban



A Himéji kastélyának



A Szarai Fudzszi



A Himéji kastélyának

ehhez a cikkhez. Japánban a belsőldi közlekedés ugyanis mocskosul, kriminálisnak drágul! Csak hogy elláprázalhesselek, milyen lenni mondjuk, ha egy Budapest-Debreceen rejtő vonatigyeq negyvenezre forintba kerülne? Mert egy Tokió-Oszaka út bizony annyiba kótsól! És akkor még nem is sinkonzennel (ha japán szuperexpressz) mentél, úgy a dupla-ja lenne... Szóval maradjunk annyiban,

Japán második legnagyobb városa, több mint hárommillió lakossal, másrészt viszont gyakorlatilag Tokió egyik külső kerületének is tekinteth (bár közigazgatásilag teljesen külön van). Yokohama ólmos kis halászfalu volt egészen a XIX. század közepéig, amikor az amerikai Perry admirális megjelent „fekete hajóival” a közeli öbölben, hogy ágyúüzellel rákényszerítse a sógunt az ed-

park, ahol a fő téma a tenger és a felfedezés, és a Disney mesefigurákon túl olyan filmekre van alapozva, mint az Indiana Jones, vagy Jules Verne regényei. Allotji jó hely, szentimentes kenterbe veri ■ Disneylandet, és több teljes napra kell hozzá, hogy az ember mindent kipróbáljon. Már csak azért is, mert mindig akkora a tömeg, hogy átlag másfél órát kell sorban állni minden attrakciónál... Ez bizony némileg lerontja az élményt, de ha valomhez hozzá kell szókni az embernek Japánban, az ■ tömeg... A két park közötti amúgy saját magvasvút jár, Miki-éger formájú vonatokkalakkal (lásd kép)! Disneyland-en kívül amúgy nincs említésre méltó dolog Chibában, talán csak a Makuhari Messe, ami évente egyszer a Tokyo Game Show helyszínén.

Ne is vesztegeljünk itt tovább, hanem irány ■ közeli Fudzszi-hegy lábánál fekvő csodaszép üdülőhely, Hakone. **Hakone** inkább falu, mint város, és talán a legközelebbi hely Tokióhoz, ahol végre egy kis természetet is láthat az ember. De komolyan, Tokióban el lehet tölteni egy életet úgy, hogy az ember nem ismeri meg a „fa” szó jelentését... Hakone fő attrakciója természetesen a Fudzszi, Japán szent hegye. A japán mondás szerint, baland aki egyszer sem messza meg, de még nagyobb baland az aki kétszer is megmászta! Én egyelőre a kisebbik baland kategóriába tartozom, de talán majd idén nyáron... Telen nem lehet rá fel-menni, viszont ilyenkor a legszebb, hóval borítva, ahogy a régi japán lametszeteken ábrázolták. Hakone környéke amúgy tele van vulkánus hegyekkel, sok helyen ■ föld-ből is hatalmas kőmeg, gőzfelhők törnek fel. Nem csoda, hogy a vidék termálfürdőiről is



A Fudzszi szentély részlete



A Szarai Fudzszi

Tokió másik ilyen egybenlét „külvárosa” **Chiba**. Chiba nem különösebben szép hely, nem is lenne itt semmi érdekes, ha nem volna a Tokyo Disneyland. Ugyebar a világon négy helyen van ilyen, az eredeti Kaliforniában, Floridában, Párizsban, és Tokióban (illette hál Chibában). Ezek közül a Tokiói kimagasló, ugyanis pontosan kétszer akkora, mint a többi (legalábbis a Kaliforniai és a Párizsi, a Floridaiat nem tudom, mekkora). Egészen pontosan a Tokyo Disney Resort területén nem egy, hanem két park található, a Disneyland és ■ Disneysea. A Disneyland egy az egyben másolata az eredetinek Amerikában (ahogy a Eurodisney is), Disneysea viszont csak Japánban van! A Disneysea egy nagybokabok (tündérszereknek és felnőtteknek) szóló szórakoztató

Nílson katona igazi keményfegyver... Amint megkapja a bevetéssel kapcsolatos információit, végigsétál a hadsereg repülőterén, majd felveszi a származási szükségességeket. Hatalmas izmain csillog a napfény (azaz csak csillog, ha lenne olyan a gép belejében), formája igazított sárkányt meg a szél sem tudja elrontani. Mikor kezébe veszi vénc gránátját, halálra feldorbul: „Imádom az M67-eseket!”. Ezek után már csak egy légyfegyver van hátra, no meg a beleegyezés az akció kezdetéhez. Mikor az informatör erőitökön a feladat megkezdésére, körülnéz csak annyit válaszol: „Készen állok, én min-dig készen állok”. Ezek azonnal elnyeri magának a militariaz felfutást kedvelő néző szívet. Ezek után már nem is lehetne szebben beférni a történetet, mint azzal, ahogy hátsúknak bevágódik a terepárnyúba, majd autóstól együtt hajt ki a repülőgép hátuljából. Lombok zizeken, amint a dzsíp keresztülre közlik... Földáradások hullnak ki a talajból a néző irányába, a táj azután minden elcsendesedik... Nílson erektől gőcsörtés halántéka jobbra-balra fordul, ahogy körüljárja a harcmezét zsoldos. Feltérképezte a terepet, és most ké-

■ áll arra, hogy megküzdjön egyszerre akár négy-öt ország seregével. Lelke rabbanásokra vágyik, lópor szagára, és az öldöklések javaszkelesére. Mit neki páorzer állatfaj!

Nem, a leírak nem egy Rambo epizód-ból vannak kiollázva. Még csak ■■■ is

Amie tért vissza politikusi karrierjé felbe-

szoktva. Ez bizony a Lucasarts / Pande-

mic fémjelzése Mercenaries indiaiás,

amiről írtam már pár mondat erejéig az

előző szám Előélet rovatában. A kis

bőrcs, kezdés ellenére pedig egy rendi-

vít-ül jó játékkal állunk szemben. De a vele-

ményemet hogjuk inkább későbbre, és

újítom most a program bemutatása...

KONFLIKTUS KOREÁN

Nagy koravás az Észak-Koreában. A nagy vezető" helye után elszakodtak a pokol. A rosszítók próbálják kőszoba vinni a területet, ami persze sokaknak nem lelszik (vagy csak bizonyos részekkel nem értenek egyet), így idővel megjelenik az orosz mafia, ■ kinaik, Dél-Korea hadereje... sőt, még a minden leben kanál szövetséges is bevonulnak a sűrű kőzetekbe. Így mindenki ott vannak, bár azt mondjuk nem tudom, hogy Koreában mi keresnek, hiszen alójából nem találja csak arrólól... Ebben a keltellenen helyzetben jelenik meg három különlegesen képzett zsoldos, akiknek feladat lesz a rosszarcúkat lemaratizálni, valamint a béke helyreállítása.

A nézet third person, avagy ■ kamera hátulról követ minket, ■ stílus pedig keményen az akció irányába húz. Ezek alapján várhatnánk egy szimpla lövöldözést is, amiben egy a millió ellenében ostromhat az ellenfeleket, de szerencsére nincs így, hiszen a Mercenaries egy nagyon komoly, GTA alapoklat elöltött kis háborús cucc. Lehet kétéltű, lehet bizonytalanoknál, de ■ tesz végére be fogom bizonyítani igazamat (kivétel, ha ■ Ked- ■■ Olvasóval nem egyezik az ízlésünk). Persze ■■ életem különlegességének esetelése, és magamat mindenki főle emelő arcokdosszálom, hanem tényekkel, és tapasztalatokkal, amiket ■ játékkal előlhat hettek során gyűjtöttem össze. Essünk is neki...

PROLÓGUS

A főmenüben kevés lehetőséggel van (pár beállítás, amik közül talán csak a nézőmód inverte átlátás váltott lenyegessé), ezért nem is magyarázom sokat, próbáljuk ki mindenki az új játéki indítása opciót. Itt választhatunk három szereplőnk közül... képviseltet magát több náció is, avagy kikkelt-hetünk az amerikai Chris-re, a brit Mui-ra, és a svéd Nílsonra. Nagy különbségek nem lesznek közöttük, hiába ró az egyik... inkább csak a beszédükben fellelhető meg némi eltérés. A már említett repülés történet után jön a játéki felfedezése. Ez annyiból áll, hogy játékosai tapasztalatunkra hagyatkozva próbáljuk az (egyébent teljesen megszokott) irányítást, illetve a rendelkezésünkre álló eszközöket. Kocsiból kiszállás (ez sajnos nem ■■ hogyománys módon történik, hanem ■■ True Crime-ből már ismert rovasos módszerrel... garantáltlán ültén a mozgó járműből való kivétel), visszaszállás, fegyverváltás, tüzelés, gránátelhajtás, nézelődés. Megvolt! Usszgy vissza a tragacsba. Bár érekszo van, az utunkat szegélyező lángoló roncok mutatják, merre kell haladnunk. Főleg, hogy egyelőre a legutóbbi mellékkü zarárván vagyunk. Nemcsak ősszeakadunk az Észak-Korea képviselőitlen kiérkezett kis csa-

potokkal, akiket elég hamar lekvádnak, amennyiben feltárasszák magukat a dzsíp hátuljában található géppágyhoz. Innenről kezdve még ennél is könnyebb lesz a dolgunk, hiszen a közelben bókálószó szövetségesek szíves örömet lelaptatnak hozzánk némi segítségnyújtásra, csak dudálunk kell párat. A bázison beszélgetünk kicsit ■■ felsőbb vezetéssel, majd megkapjuk első komolyabb feladatunkat. A címek dombon álló legvédelmük megrongáljuk (C4-es kiválasztása, olvátolása... csak ne legyünk túlhatatlan közel ■■ robbanásához), majd a kilódalón elnyegződik kőmoszpontot látnakbe verjük rápöntöket (egy csapás a szajókárára, utána már alszik is édesedően ■■ kis kápe). Az említették előzetése után hívhatjuk teljes megje-

Start gombot lenyomva egy alapmenüvel találkozhatunk, itt a legfontosabb a mentés funkciója, ami bármikor igénybe tudunk venni, kivétel csak akkor van, amikor éppen egy feladat végrehajtásán fázadunk. A Select / Back által elévőrgő menü azonban jóval többet nyújt. Itt böngészhetjük át például a térképünket is. Száslóval vannak jelölve a különböző hadtestek bázisai, illetve dollárjelekkel a változó céllal ellátott, eltérő minőségben prezentált melléküldetése. Adott idő alatt eljutni A pontból B pontba, meghatározott számú embert ledolni, s. Ezértéki pánzt kaphatunk (sikeres végrehajtás esetén), megkezdés többzser is miközben az időlimi egyre kevesebb lesz. A bázisokon kapjuk meg főbb küldetéseinket, ezeken elvégzése sem csak pénzért

haz a konyhára, de a sztori is előrehalad tük, no meg így építhetjük ki jó kapcsolatainkat a különböző nemzetekkel. A menüben láthatjuk meg üzeneteinket, statisztikáinkat (hány megöltél feladat, milyen járművek/ fegyvereket használtál leggyakrabban, hány embert öltél meg, stábba...), az előgóra váró bűnözőket, de itt figyelhetjük meg azt is, milyen viszonyban vagyunk az említett csoportokkal, ráadásul még vásárolhatunk is. A viszonyokat apró csíkokban tüntetik fel az adott ország zászlaja mellett (értelmeszerűen minél jobban állunk, annál borúságosabbok velünk)... az északiak minden esetben ellenségesnek bizonyulnak, ám bárki más- sal meg lehet találni a közös nevezőt. Még a máffoval is. A vásárlások során járgányokat szerezhetünk, utánpótlásra lehetünk szert, de még nehézfegyveres kőmoszpont is kérhatunk (ágyúval, vagy akár bombázhatunk is). Minél több földetesen vagyunk túl, annál



lenő ikonunkkal a gyűjtőhelyekért, ami rögtön el is szállítja a járműparkot. Innenről már csak ■ bázisra kell visszatérnünk, ahol örülhetünk ■■ tényeknek: megked-veltek minket, rangoteg pénzti is kaptunk, ráadásul me-hetünk lemaratizálni más országokkal is...

HÁBORÚBAN MI A LEGFON- TOSABB EGY ZSOLDOS SZÁMÁRA? A PÉNZ...

Miután megnyituk első misszióinkat, kiárukluk nekünk a világ. A lezart sormokép előlünk, egyedül há-tárként a domborzati viszonyok akadályozhatnak min-ket a terep felfedezése közben. Logikus módon a mag-szoba nyúló helyeken, és a melyben csodárolgó folyá-kon nem tudunk átkelni... ám nem kell félni, így is ma-rad éppen elég életünk. A zöld természetben, vagy ■■ poros földeken egyaránt lenyigázó tej fogad minket. Persze ■■ nem a híres vadász-szimulátor legújabb része, így a környezet szemlélésén kívül egyéb dolgokat is lesznek. Mégpedig elsősorban a pénzszerezés, és a küldetése (tetszőleges sorrendben való) végrehajtása.





Végül pedig a hangulat... No, ez az, ami véleményem szerint leginkább eladja majd a Mercenaries-t. Szóval nagyon poén, ahogy a különböző hatalmak között táncolunk (átvitt értelemben persze...). Nálam nem néz ki valami jó, mondjuk hosszú kábelben, miközben minden hadijárművet elcsúszunk, és minden lehetséges alkalommal borsot tűrünk ellenfeleink orra alá. Ami pedig észrevétlen volt számomra (már a tankok, helikopterek vezetése mellett), az a legi támogatás, vagy az ágyúk segítségének kérése. Kijelöljük a helyszínt, utána pedig olyan borzalmas kóosz



több ilyen lehetőség nyílik meg előttünk. Már ebből is látszik, hogy nem egy unalmas „megyek / átlók” kármál állunk szemben, de a különböző járművek használata még jobban megdobja az amúgy is remek hangulatot. Mindegy, hogy dzsip, tank, vagy helikopter kerül elénk... bármelyikbe beállhatunk. Kírdogáljuk a vezetőt, több hely esetén felveszünk pár farsát is, majd jöhet a kötelező pusztítás. Már most elmondhatom, remek élményeket nyújt a Mercenaries. De ha már itt tartunk, vegyük számba a pozitívumokat, negatívumokat...

MÁRHOZ JÖTT

Majdnem... Bár összességében tényleg remek szórakozást kapunk, azért vannak hiányosságai is a játéknak. A grafika nagyon szép, de azért mind kidőlést, mind pedig szaggatás előfordul időnként. Kis mértékben, de lehet találkozni velük (főleg az előbbivel). Szép nagyok a terepek, ráadásul látogatás nélkül kerül minden a szemünk elé, de etől még láthatunk már szemből is. A grafika így kőbe 8.5 / 9 pont kárával mozog az szemem... avagy legyen jó. Mindkét gép... hiszen bár az X-box verzió valamivel szebb, azért lényeg a különbség nincsenek. A játszhatóság már csak jó körül lelezkedik, hiszen amellett, hogy az irányítás egyszerű, ráadásul az járműveknek rossz a fizikája... vannak itt is hiányosságok. Embertünk rendszerint hajlamos a lépcsőknél való leesésre, ami nem kevés életért van maga után (ez mekkora baromság, hogy lesek egy tetőről, és semmi bajom, de ha zuhanok négy lépcsőfokot, akkor már veszítettem is pár pontnyi energiát), valamint néha-néha kicsit beleavarodunk a kameraközébe is. A mesterséges intelligencia nem nyűgözt le, de azért komolyabb boj sincs vele. A katonák fedezékéből tűzelnék mindent, ostromolják ellenfeleiket, sőt, a járművek kezelése egészen korrekt (egy katonai dzsipek teljesen más irányítani, mint egy kisautót... de például egy lánctalpasnál még a kezelése is totálisan ellér), de sajnos itt is megfigyelhető az a szokásos hiba, hogy ha valaminek nekimegyünk (legyen az nádaszélvénnyel korlát, vagy mondjuk belatfal) mindenképpen úgy pattanunk le róla, mintha gumikin ütköztünk volna (kivétel a lánctalpas, mert az szinte mindenre felmászhat). A szavatság ismételt remek. Annyira nem húzható el a játék, mint mondjuk egy GTA (itt most jogos a hasonlat szerintem), de azért bőven megvannak ahhoz az erejével, hogy még akár egy hónap múlva is elővegyük némi háborúszóhoz. A küldetések széleskörűen választhatók, rengeteg álladatkunk akad, plusz ebben a programban is vannak rejtecsomagcsók, aminek megtalálása bónuszokhoz vezet.

Ami nagyon sajnálom, az a multi kihívása. Marha jó lett volna egy kis online mászolás. Tankokkal, helikopterrel... megymással... A zenéről/hangokról nem sok rosszat tudnék mondani, hiszen mindegyik tökéletesen illik a programhoz. Komolyzenei betétek, pattingó ritmusok, rabbanások, kiáltások, lövöldözés. Van itt minden.

MARTIN BELESZÓL!

Hát ez a játék durva jó lett! Nekem a helikopterezés tetszik a legjobban, de egyébként minden járművel élvezet kommandozni... Azt viszont egyezően nem értem, hogy miért nincs benne kitaláltos mód... mondjuk az egyik vezethető (a dzsipek), a másik meg géppuskázható... {



alakul ki, hogy azt öröm nézni. Robban minden, a leparkolt autók láncreakcióban robbannak mindentől (átterjed a robbanás)... totális pusztítás...}

Szerintem a Mercenaries egy rendkívül kellemes darab, ami nem olyan „tökéletes” mint mondjuk a GTA epizódjai, de az említett sorozat mellett az eddigi legígéretesebb hasonlószerű próbálkozás. Gondolatok már bele: k-a-o-n-a-i G-T-A! Hát kell ennél jobb? Nekem nem. Élvezni volt vele játszani. A minimális időzés mixer-pedig minden géptípusra csak ajánlani tudom...

ELKÖSZÖNÉS

Párán talán csodálkoznak most, hogy mit keres a cikk olyan a nevem. Sokan pedig azt nem értik, mire mondtam az előző mondatom. Utóbbiak azok, akik nem jónak látnak, és akik miatt ezt a tesztet pedig meg csak megírtam. Mertők nem tudhattak döntéseimről. Ténylegesen arról van szó, hogy egy új horror-magazin főszerkesztői pozíciója mellett nincs már erőm a Konzol íráshoz. Azért valom ill, mert szeretek írni, és mert imádom a játékokat (no meg azt is fellegom ésszel, hogy ha egy játéknak online módja is van, akkor az rengeteget dob a program szavatságán... annak, aki ezt ki is tudja használni... ezért nem csoda fél pont plusz). Valamint azért, mert minden egyes alkalommal elfogott valami nagyon jó érdekes, ha olyan visszajelzésekkel hallottam, hogy egy-egy cikkemmel örömet okoztam a Kedves Olvasóknak. Ennyi. Biztos voltak rosszabb cikkeim is, de ahogy visszanezék az elmúlt négy évré, nem szégyellem egyik írással sem. Mindig örömmel adtam. Ha valaki kedvelte személyem, és szívesen az a másik magazinban bőven olvashat tőlem. Az 576 Konzol pedig továbbra is marad az ország legnagyobb, legjobb konzolos havi lapja. Egyben pedig jó kedvencem. Martin! (aki egybeként március végén megjelenő bioldik számunkban írni fog a Resident Evil második mozis elővetetéről... érdemes lesz elolvasni), Mikévé, vagy mesterrel, Doe cimborával, és mindenki másal. Borári üdvözlétem mindenkinek! Talán egyes-ekesem még visszatekint (mondjuk egy Doom5, Martin papír).

Bajlós Gábor
bajljosgabor@freemail.hu

MERCENARIES

LUCAS ARTEFACTS / PANDEMIC	
PS2, XBOX	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatság:	jó
zene / hang:	kiutáló
hangulat:	kiutáló

PS2

1 játékost
memóriakapacitás 8mb (500kb)
analóg irányító (analóg stick)

XBOX

1 játékost
32 bit hard
disk 5.1

✓ Játék, csak háborús környezetben... minden(t) jarmu használatához
x-némi grafika, irányításbeli bakik...
nincs multij

XBOX

PS2

8.5 pont

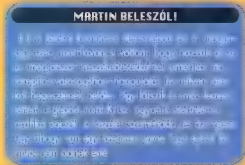
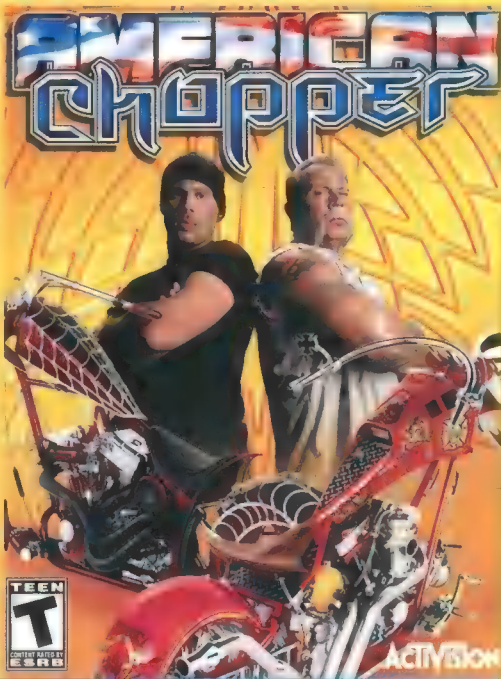
Már adták nekikülön való az **American Chopper**-per alapos kivételénél, Martin kérésére megírták egy részt a Discovery-n szombat-ként való azonos nevű sorozatból (magyar címen: *Amsci motorból*), amely alapján a játék készült. Megismerhetem az idegbajos Paul bácsitól, aki a hová, meg nehány szócát vezet egy moos műhelyt, ahol igencsak egyedi motok állítanak össze, meghehozz csak és kizárólag kúrlószerű megrendelések esetén. Az itt készült motok csoporekért élénk példálában jócskán meghaladja a 100 ezer dollár is.

JÁTÉKMÓDOK

A játék sztorija szerint egy új fűt játszik Paul bácsi műhelyében, ahol többnyire nem lesz más feladatunk, mint motok állítani, kovácsolni, kovácsolni megkeresni, talárlátatni, de voltak ügyességi játékok, pl. szaladós, vagy egyszerűen csak versenyekhez a helyi barátságos, vagy ellenséges bandákkal. A bevezető helyszín a város és a közeli országok. A város megjelölése igencsak közepes, és az utcák is elegg bémós tesetnek, ráadásul elegg kihihi minden. Mondjuk komolyabb baj nincsen a grafika, gyakorlatilag teljesen alacsony, csak két, hogy néha, nagyobb sebességnél, nem sokkal előlünk jelennek meg a kocsik. Viszont nagyon szép kis motok látni a végül.

A játékmódok közül a leggyengébb a „just el egy konkrét helyre a megadott időn belül”.

A városban ilyenkor egy térkép kell a célpontra. Előfordul, hogy egyszerűen csak követni kell egy társunkat, ilyenkor egy távolomérő jelzi a közünk lévő távolságot. Volt olyan küldetés is, amikor látóban kellett valóban az északra lépni elutazni, meghehozz onnétől, hogy akár egy autó is észrevett volna. A legjobban a „pokerezés” leszett. Itt ún. „stopponálási” szedhetjük fel a városban az út lapot, majd ha ez megvan, akkor vagy a célba hajthatunk, vagy letesszük, vagy előtte meg meg látogathatunk akárhány stopponat, vagy letesszük lecserejük kaphatunk. Természetesen nem cserehatunk akárhányszor, ugyanis a játéka időre megy. Aki a célban a legelőbb formációt tudja felmutatni a fűt közül, az nyer. Egyébként a legelőbb időzóna, követve, vagy versenyen (játékmódban kölcsönösen dolgozik a catch up. Gyűjthetünk, illetve veszethetünk style pontokat is azaz, mint, hogy ügyesen vezetünk, illetve utazunk. (Minuszta



ményen elszalut a kovácsolásnak. Az játék alábbiak feladatai: Fuel és Repair ikonok. Ezeknek egyáltalán nem látom az értelmét, mint meg is az egyelőre kiderült sem fogynak ki nekem teljesen a benzín, és ha annyira lemorzsolódott a motor, hogy szükségem lenne javításra, akkor eleve utolsó is lehet a sok utazásból, tehát nem ikonokat szedtem, hanem restorálók.

Egyébként a bal alsó sarokban találjuk a kártyáit, ami gyakran változik, ugyanis a kis moziépít szinte minden-
kor, hogy a figyelmük csak jels, hogy az adott küldetésben milyen szintig rancsolhat a járgány. Előfor-

dul, hogy már egyetlen nagyobb zakozással kezelhetjük a kártyát, de a legelőbbi küldetés vagy egy távol barátság. Azon jól rághatom, amikor egyszer a megadott kártyán belül távolozom el egy motort, és kinto a kártya, hogy „gimlikunk, ideális állapotban szállított le a chopper”, pedig vagy ottzár bontunk.]

SZEMÉLYES TAPASZTALATOK, IRÁNYÍTÁSI PROBLÉMÁK

Egy-két küldetésnél érezték meg a feladatok szerencsére nem nehéz, de tény, hogy a motorok nagyon szűl irányíthatók. Persze az semmiképp sem kint fel el-
sőbb, főleg a sors (szinte) ideálisnak nézünk részeken. Na, de próbáljuk ki milyen, amikor versenyzünk a k-
keskeny utcákban, és kerülni a kocsikat. A motok össze-
szissz hibáznak a manőverezésnél, eleve nehezen
regoznak, és például belől részben gyorranlatig lete-
telben normálisan kormányozni.
Alkalmán a legelőbbi kocsis ezután is bontunk,
amit egy motoros effektú kint néhány másodperc le-
fog az idő, a kompa pedig körbejárja minél,
hogy a legelőbb letegnél, majd egy új puffantunk.
Erre a megadásra úgy látunk nagyon búszkák és akkor
több, mint szinte alaposan meg szerencsén találkozi
völ. Tölem aztán nyugodtan élvezhetek rá otthon, ha
enyire bejűt nekik, de nekem már a tőltem lete volt
völ, meghehozz fel alakt is, egyszerűen nem olyan kar-
gatos versenyen. Lezárok tőltem tőltem tőltem tőltem
celig, és várn, hogy elindulhassak, miközben az un-

long levelettel mátrixos repülésem kúklátokban sző-
dozozom, mátrixot pedig mint emlethet, akármilyen
lassan is utazunk, így a barátság lesz a vége. A szorok
is elég furcsa megadást valószínűleg megadnak,
amennyiben túl gyorsan járunk. Addig követnek,
amíg jól nekünk nem csopadnak hová, mint pedig sző-
pen néki repülünk a falnak. Aztán kirúg, hogy „megfi-
zelet”, és békén hagy. Persze az is igaz, hogy
elég könnyű elhagyni a dűt, legelőbbi nyílt terepen. De
vön meg jó néhány dolog, ami idegesített a játszáló-
sággal kapcsolatban.

Az például pontosan mőt dűhűt, amikor egy 4 perces
verseny alatt végig vezetek, hogy ügyfél-bajjal és reme-
gő kézzel kikerülök minden szeméből kocsit, majd a
cél előtt egy utolsó a „t”, „t”, „t” és néhány progra-
mozok mint 5 másodpercet beletárogat egy fűt.
Olyan is előfordul, hogy alakt barátságos egy fűt,
mőt mikor nagy nehezen kitalálom belőle, bellem cso-
padat egy barátságos szor, végül miután kitalálom a
lándit és épp elindulok, pont balahajlok 5, 5 km/h-val
egy kocsiba, és megint repültem mátrixosan vagy 6-7
mlelt.

A zenék egyébként jól passzolnak a játék témájához,
olyan tipikus „old” a Harley-mot” rockdók. A motorok
hangja apránként hangok a tőltem barátságos képet,
vagy hogy szinte teljesen le kell verni a zenét először, hogy
jól hajlik. Ez akkor alakzik komolyabb gond, amikor
gyorralis versenyeken kell szerepelnünk, mert ott kotele-
zen manőverek kell voltak. A legelőbbi ugyanis a
motor hangja alapján szereljük ki, hogy mikor kell
váltani, így viszont az kell nézni a fordulatváltómré.
Gyakran előfordul, hogy ellejtethetünk való, mert nem
néztem oda.

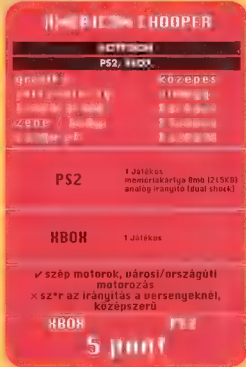
A teljes játékhoz kb. 6-7 óra hasznos játékidő igé-
nyel. Ez kb. egy héten belül meg, ha beleszámítom a
gyakorlajárásokat is, ugyanis így könnyedén lehet
befejezni akár 20 óra.

A PS2-es verzióban kicsit durvább a pályák kádóte-
se, viszont az irányítás egy hangyányit jobbabb kint.
Megem szedtem nagy értékelést a játszálósá-
ról, mert a lenebb emlethet problémák (pl. baragadás
egy tőltem PS2-nél is fennállnak. Legelőbbi túl szorú
leszek, baci...]

VÉGSŐ

Egyetlen igaz pozitívuma van a játéknak, mégpedig a
város, illetve az országai motorozás. De ne felejtsek el,
hogy ha csak erre vagyunk, akkor sokkal jobban jár-
unk a Vice City-vel, vagy az egyelőre csak PS2-es San
Andreas-izal. Nehéz elgondolkodni, hogy milyen jó is
lenne, hogy egyes játékok fel tudják tárni, és azokat
összevonnak egy motoros ki játékok. Példul fogom az
(X-Box) TOCA 2 sztorikon (mascara) versenyeken a
grafika megjelenését, ezt összehasonlítom az (X-Box)
Indycar 2005 akadázsi mentes sebességével, majd
mindet belellettem a Nascar 2005 játékdzserébe.
Az American Chopperből pont az a gyönyörű tunin-
gulos műhely néz hűvözni, ami a maslani Xbox-lel
szerepel Marster Garage gerinél képezi. Ha azt
egy az egyben elvethetünk való ebbe a játékba, meg
hozza úgy, hogy fele-fele arányban szerepeljen volna a
motoros részrel, az utóbbi pedig kapott volna egy nor-
malizált irányítást, no meg jobb grafika, akkor simán
lehetett volna belőle egy 8 pontos játék. Ez így viszont
kurcs, és nem úgy sokkal jobban, mint pl. a lók állo-
gos Dukas és Hazzard.

Krizsán
rajkriz@freemail.hu





Semmi sem elérhetetlen. Semmi sem lehetetlen. Vezethető bármelyik járművet. Használható bármelyik fegyvert. Elpusztíthatod bárkit és bármit. Zsoldos vagy teljesen interaktív harctéri környezetben, ahol az egyetlen szabály, hogy nincs szabály.

BESOROZÁS

PELTERÍTÉS

VÁSÁRLÁS

TOMBÁZÁS

GYŰJTOGATÁS

RÖMBÖLÉS

ORVLÖVÉSZET

PUSZTÍTÁS

SZABOTÁZS

ÁRULÁS

FOGLYULYKÍTÉS

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION™



PlayStation.2



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Pandemic and the Pandemic logo are registered trademarks and/or trademarks of Pandemic Studios, LLC in the United States and/or other countries, respectively. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. and Pandemic Studios, LLC & TM as indicated. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

széleskörűen elterjedt az a nézet, hogy a székelyek nem igazán bíztak a magyarokba, és a maguk közötti bizalmat is csak a saját között tartották meg. Ez a nézet azonban nem igaz. A székelyek nemcsak egymással, hanem a magyarokkal is bíztak. A székelyek a magyarokhoz hasonlóan bíztak a magyarokkal, és a maguk közötti bizalmat is csak a saját között tartották meg. Ez a nézet azonban nem igaz. A székelyek nemcsak egymással, hanem a magyarokkal is bíztak. A székelyek a magyarokhoz hasonlóan bíztak a magyarokkal, és a maguk közötti bizalmat is csak a saját között tartották meg.

Az ítélelhirdetés előtt engedjétek meg egy kis
készt mint a halál, a teszt során nem lehet ki
a bíróságon a bíróságon. Ezek több oka is van,
az első és legfontosabb, hogy a sztori egy
bűnös. Ezek a Ryker bűnös egy bűnös bűnös

THE



Bájoskúti a két nand
arcsa mellett a hársfán
lóg, mi pedig kőházi
kak formájában álljuk
át azokat (a le Mallory
két A T&S közötti har-
madikát, hogy a T&S
állapota a többi em-
lék felvált és megfordít
módra is aktív. A
gyermeknél alapsz: mű-
ködésük nem sem
hívás eredet, hanem
dramatikusabb, mint
hatalmas, mint a
halka, mint a
szívén pörög, de ez
nem mindig a T&S
T&S emberek, és ha-
tást. A center book-
kötésénél is gyönyörű.

Realitátlanként kaptuk meg a szűz igazodni a PS2-
esetben a PS2 - kiegészítő: The Final Fantasy
a helyszínek változtatások

Realitátlanként kaptuk meg a szűz igazodni a PS2-
esetben a PS2 - kiegészítő: The Final Fantasy
a helyszínek változtatások



szociológiai kutatások az életkor függvényében a társadalmi helyzetünk megváltozása mellett bizonyos életkoroktól kezdve a munkahelyi életet akadályozó tényező átlagosan többé-kevésbé egy-egy pályán helyezkedik el, mint az életkorral működő ösztönös reakciók, vagyis a természet. A munkahelyi életkorok közötti megkülönböztetés magában foglalja az életkor függvényében történő megkülönböztetést, amely a munkahelyi életkorok közötti megkülönböztetés magában foglalja az életkor függvényében történő megkülönböztetést.

[illegible]

THQ / VOLITION INC	
PS2, XBOX	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 I Jatekos, dpl II
memóriakártya 360KB
analóg irányító [dual shock]

XBOX 1 Jatekos
dd 5.1, 16:9

- ✓ büntető hangulat, karizmatikus főhős
- ✗ egyszerű élmény, quenne sztori

PS2

6.5 pont



zhōn

81
k)

A PS2-es

et

VÉGSZÓ

diszintén, a 18
 nefe milyen összefüggésben áll az eredeti Robo
 de az hogi a TDK Robote
 az ég adta ze
 egy egész sögü, de
 állagos játékmélet küzd.
 a Viszont
 iggal b hiszen
 g egyszer sem el, a
 egy kicst

FOR SOFTWARE / VICIOUS CYCLE

szárazabb	közepes
szárazabb	kiváló
szárazabb	közepes
szárazabb	jó
szárazabb	elme

PS2

1 dátékos, 11-81 online
memóriakártya Bmb (459KB
analog irányító (dual shock)
dpi II. headscl

XB0X

1 Jalokas, [1-8] xbox live,
system link, 16:9, dd 5.1,
headset

- ✓ könnyedén játszható scifi fps/lps
- × unalmas játékmenet, ps2-n sokat tölt



MARTIN BELESZÓL!

animált,
dig a játékos, azonban az
lis
Remek
lehetett volna, kár
Wilson

7 pont

TENKAI STAR

Megszámlálhatatlanul sok idővel azelőtt létezett a „Tea”-t. A „Tea”-ból aztán megszületett két ellentétes erő, Sword és Shield. Sword erejét abban állít, hogy csapása alatt minden elpusztul, míg Shield képességével bármilyen ütést képes volt kiállni. A két egzisztencia végzetéhez tartozott, hogy egymással is megküzdjenek. Ennek a végeredménye – amirellt, hogy létrejöjjön a világ –, hogy mind Sword, mind pedig Shield, darabokra tört. Egészen pontosan 27 darabra, melyből a világ irányítását, egyenesen True Rune-ak (azaz Igaz Rúnák) szítlek. Ezek felmérhetetlen erővel rendelkeznek, úgy is mondhatnánk, hogy ők a Suikoden világ istenei. A True Rune-ökből keletkeztek a kisebb rúnák is, melyek alanyokra elterjedtek, hogy mindennap használni kezdte őket szinte mindenki, így nem csoda, hogy a világot benépösítő lények (emberek, eltek, koboldok, stb.) hamar tudomást szereztek a nagyobb True Rune-ök létezéséről is. Legendák keringtek arról, hogy aki egy True Rune-t megszerez, az onnantól kezdve mérhetetlen varázsszóra lesz szert, nem érezheti tovább, azaz addig halhatatlan marad, ameddig az Igaz Rúná nőtlen van. Megelőni ugyan elvileg meg lehet, csak a rendkívüli varázsszó miatt, erre legfeljebb egy másik True Rune használható. Minél tovább bírtok-e valakit egy Igaz Rúnát, annál jobban tudja használni is. Maguk a True Rune-ök szintén rendelkeznek tudattal. Ha ők nem akarnak valakivel kerülni, akkor vissza tudják utasítani az embert. De még az sem elvárható, ha egy True Rune elfogad egy új Mestert, mert ha az új tulajdonos gyengébb lenne, akkor a Rúná könnyen átvetheti felette az irányítást, és olyan dolgokat képes kinyitni, amit nem akar. Viszont ha valakit elfogad egy True Rune, és az ember képes kontrollálni a Rúnát, akkor hatalmas erőre tehet szert, melyet arra használ, amire csak akar.

Ennek az erőnek a milyensége azonban rendkívül változó. Vannak ugyanis olyan elakoztatott Rúnák, melyek előbb vagy utóbb, de balt hoznak a használójukra, elég ha csak a Soul Estere gondoltok. Fontos látni, hogy egy embernek csak egy True Rune lehet, bár sok-sok legendát kering arról, hogy ezt az előírást el lehet valahogy hidalni. Ehhez kapcsolódva érdemes megjegyezni, hogy bár 27 True Rune-ről beszéltek, valójában ennél több létezik. Némelyik Igaz Rúná az idők során kettévált (ilyen a Gate Rune vagy a Rune of the Beginning), ezek azonban csak együtt tesznek ki egy Igaz Rúnát, más az erejük nem kisebb (sőt), mint a „normál” egysége True Rune-é.

Mindazon fényben talán nem is meglepő, ha a Suikoden világ történetét meghatározza az Igaz Rúnákért folytatott harc és háború.

CHIKETSU STAR

Nehéz azt a hatalmas gondolatdömpinget érthető formába önteni, mely most a fejekben kavarog, a Suikoden meg ugyanis olyan játék, melyről szinte lehetetlen, hogy megújítsa formáját. Kor, csak azért is, mert maga a Suikoden tulajdonképpen — egy a hagyományos értelemben vett videojáték, lehetetlen úgy nézni, mint bármelyik más RPG-t. A Suikoden egy világ, melybe be kell lépni, és el kell benne merülni. A Konami szakemberei a Suikoden sorozattal valami olyasmit hoztak, hogy jobban mondva mondva (hisz a folyamat még koránt sem lezár) világot, mely méretét és komplexitását nézve Talisman, Asimov vagy Herbert személynéi hasonlítható csak. Egy élő és lélegző világ kerekedik ki a szemünk előtt, falraírják, történelmet, háborúkat. És ha persze azt gondolnánk, hogy a Suikoden a harcokból meg Igaz Rúnákról szól, akkor nagyot tévedsz! Itt igazán ember-érzelmek kerülnek közbe, olyan szent vagy esetleg galád egy lén, mint a barátság, szerelem, hűség, árulás vagy bosszú. Örökön azt lehet vilátozni bizonyos szerepek eseményekéin és tettein, vagy a sok-sok megindító leírás, amit regény vagy egy jóbb film esetében jellemezhet ilyen nagyon ritkán fordul elő.

Én például soha nem fogom elfelejteni az első rész végén szívrozót párbérszédit Windy és Barbossa között, mely talán az igazi szellem legmegindítóbb példája. De maradjunk nyomatok igazán bennem Luc tragédiájára is az S3-ban. Tim tudatát rít-



ni, hogy a most gonosz volt-e vagy sem? Egyszerűen elmenthetetlen, hogy ha meglette volna, amit akart, az a nyilvánvaló messzárólón, ne használt volna hosszútávra a világnak. Mindezek mellett elírásról azonban Luca Blyth, Highland hercegének megjelens az S2-ben, aki a videojáték történelme legszárítottabb, ugyanakkor legtragikusabb és legimponálóbb negatív hőse. Először azt gondoltam róla, hogy egy egyszerű gonosz, aki csak az elvakult gyűlölet vezérrel, hogy elpusztítsa a City-States of Jowstont. Aztán megdumált a féltelen indulatokat ököi, és azt vettem észre, hogy mérhetetlen szánalom érezek iránta. Ugyanis mikor írtam vele, City-States és Highland háborúba került egymással, és egy véletlen folytán ő és anyja a jowstani hadsereg fogóságába esett. A raboságban szegény gyermeknek vigágot kellett néznie, ahogy többek megerőszték az anyját (ebből született

meg a testvére Jilka). Mikor ezt megdumált, onnantól kezdve egészen másképp kezdtem nézni Luca Blythra. Hisz most már világos miért akart mindenáron elpusztítani a City-States-t, és miért gyűlölte apját, a királyt is, aki gyóvasággal vádolt, és át tette telelőssé a történetek. Te ez alapján most mit gondolsz róla?

Fantasztikus dolgokat tartom, hogy egy „egyszerű” játék ilyen érzelmet kavar, melyet nem bizonyít jobban, hogy oldalakon tudom sorolni a példákat, melyek látnak görsebről gyönyörű ábrákat is, és a gép állít. Itt minden szereplőnek jelene is története van, meg a legjelentősebbek embereinek is. A legdrágább talán az volt, hogy az egyetemes oldalon még genotipia (száldártsátnál) kutasát is végzik a fontosabb, a történelme nagy befolyással bíró famíliákkal kapcsolatban.

Képesztő részletességre vall az is, hogy a fő történeten kívül mennyire kidolgozott a mellékszálak rendszere. A Suikoden játékokat lehet úgy játszani, hogy ezeknek az oldalaknak a felderítését tűzöl ki célul. Én csak Luca Yubert és Pessmerga közötti kapcsolatot említem, ígérlek annak fényében, hogy utóbbi titkára állítgató csak az utolsó Suikoden részben fog fény derülni! De említhetem volna a Crowley-Mazus párvadót, aminek már nagyon kíváncsi vagyok a végeredményére. A szereplők elrajzainak olvasgatásával, és a könyvek tanulmányozásával egészen lenyervező részletességgel merülhet bele a Suikoden világba. Tönnány mennyiségben szaladnak rá az olyan információk, melyek a világjátékos szempontjából lényegesek lehetnek, ám mégis segítik a kitalálást is a tudást a világról. Én nem is tudom, hogy képesek-e a Konamini emeli mindenre odafigyelni, úgy hogy egyáltalán ne szaladjanak logikai bukencékbe. Hogy lehet azt a sok apró kis oldalakat észben tartani, melyekből a sorozat újabb részeitben nemhogy egyre több oldaladnak, de újak is jönnek? Gondoltok csak Mike-ra, az S3-ban.

Brilláns dolgot, hogy ha új foglalkozással a sorozat, abban a pillanatban valamennyi régi részt áttekinthető, bizonyos dolgokat egészen másképp kezdünk el szemlálni, az új tények ismeretében. Érdemes tehát mindegyik epizódot utón újra végigjátékolni a régieket is, mert egészen más színben fognak felülni, olyan dolgok is észrevehetők, melyek addig elkerülte a figyelmet. Egyes dolgokat jobban megérthet, más kérdések meg jobban kirajzolódnak. Ezért volt lefoglaló az S3, mert utolsó végjátékosa az első két epizódra. Luc-t mindig a csapatonban tartottam és sokkal világosabb lett, hogy miért cselszárít később, úgy ahogy.

TENKAN STAR

Mindezekből talán egyértelmű, hogy én nem tudom a Suikoden részeit szétválasztani. Ez egy egészen világ, ergo lehetetlen szétválasztani. Legszívesebben azt mondanám, hogy a Suikoden egy nagy játék, mely három illatú most már meg? vagy lejegyezhető ki. Ennek fényében rátehetnék a legfontosabbra, azaz a Suikoden 4-re. Mindenképpen érdemes kicsit arébbá lapoznod és átnézned az eddigi epizódok történetét. Megvan? Nos, az ot leírtokhoz csak annyit fűznék meg hozzá, hogy Japónban PS1-re megjelent még két rész, Suikogaiden címmel. Ezek közül az első az S1-2 között, míg a második az S2 által jótázdok! Közös tulajdonságuk, hogy grafikus kalandjátékok voltak, melyekben – számunkra – a 3. részben megismert Nash volt a főszereplő, és többek között Harmonia is előtérbe kerültek, de megdőltek a lehetetlen kál – mint nem adták, ha megírnék, meg az sem érdekelne, hogy japán nyelvről jött-e Suikoden kányjáték GBA-ra is, de ez — fontos. Azt hiszem mehetünk tovább!

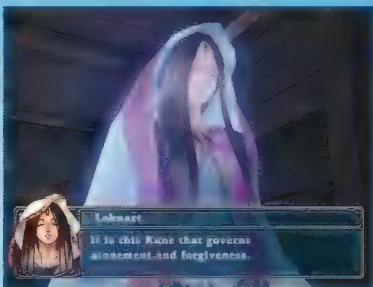
Ezzútl az első részből hozott mentett állásodon nem tálthetlek be, aminek rendkívül egyszerű oka van. A Suikoden 4 ugyanis időben és térben is teljesen másból jött, mint az eddig megismert. Ez alkalommal ugyanis 150 évvel az első rész állásai a cselszárít, az első Natsio, nevét helyen! Ennél az országát már többször találhattuk korábban, az S2-ben néhány szereplő innen származott. Falszárít felkutatást a Scarlet Moon Empire-től (azaz a Fekete Torontól), deke találok. Ahogy a neve is mutatja, ez egy sok-sok szigetből álló szövetség. Az egyik ilyen ország, Rátir katonája az S4 főhőse. Nevet megint te adsz neki, és most az egyszerűség kedvéért Joff nevet fogunk hívni, mert így neveztem el. Joff is legjobban barátság. Snowe nemcsak barátság, hanem érzék, ugyanis tanulmányok befolyása épp most vilátozik ki lovagokká, ami azt is jelenti egyben, hogy megkezdhetik szolgálataikat egy hajón! A köztelen önszég után, parancsnok Glen ráig-riájuk is biz egy hadihajót, melynek Snowe lesz a kapitánya. A küldetésük, hogy elkísérjenek egy kereskedelmi hajót Iluyába. A nyílt tengeren azonban a hirhed kálós, Brandeau támad rájuk. Snowe ennek hatására teljesen elvesztő a fajtát, és elmenekül a hajóról, így Joffra hárul a feladat, hogy megküzdi a kálósokkal. Először a hajójukat győzi le egy kisebb csatában, majd magát Brandeau-t is. A kálós azonban nem adja fel, így a helyettes Rúná — gitségével elpusztítja Joff hajójának legénységét, ám valamilyen oknál fogva a Rúná nem har Joffra!



Brandeau és Jeff újabb küzdelme után megérkezik Glen, ekkor azonban Brandeau Rúnája megöli a kalózevőzt, és a parancsnokba költözik! Visszatér-
■ Razzilba hamarosan támadás éri a várost a kaló-
zók részéről. Mivel megállíthatatlannak tűnnek, ezért Glen használja a híressé szerezett Rúnáját, és elpusztítja vele ■ egész kalózhajót! Ezután ő is meghal, ami után a Rúna Jeffet választja, aki véletlenül szemtanúja lesz Glen halálának. Így a Rúna Jeffbe költözik, emiatt az emberek – többek között Snowe miatt – azt hiszik, hogy ő ölte meg a parancsnokot, így el kell hagynia Razzil. Mint Jeff hamarosan megtudja, a Rúna nem más, mint a Rune of Punishment, a 27 Igaz Rúna egyike! En az eddigi Suiikoden játékokban ilyen brutális erejű Igaz Rúnát még nem láttunk! Hátránya azonban – amit már az is jelez, hogy a tulajdonosa ■ bal kezén hordja, ellentétben az eddigi True Rune-okkal – hogy minden egyes használat után elszívja a gazdaja életerejét! Így még a legatkarékosabb használó sem tudja egy évnél tovább birtokolni a Rune of Punishmentet. Ha pedig a régi gazda meghal, a Rúna keres magának egy újat, tehát ez egyfajta porazilla Igaz Rúna.

Ennek ellenére akadnak olyanok, akik erre a Rúnára pályáznak, köztük ■ Kooluk Birodalom (ez az ország Scarlet Moon és a Szíge-
tek között található) egyik lovagja, Graham Cray. Ő háborút indít a Szíge-
tek ellen, hogy megszeresse a Rune of Punishmentet, melynek nagyobb akarat tenni Koolukot.

Egy feladatra tehát az lesz, hogy ■ Leknaat által rábízott feladatokat teljesítve, összegyűjtse a 108 csillagot, majd legyőzze ■ Kooluk Biro-
dalmat, és ezzel megállítsa Graham Cray-t. Közben persze vigyáz-
nia kell a „parazitolajával” azaz a Rune of Punishmenttel is, mely fo-
lyamatosan szívja az életerejét.



szi hasonlatossá a játékok. ■ ■ ■ minidart az időbeli távolság és az ebből következő dolgok. Az a tény, hogy 150 évvel vagyunk az első epizód előtt, előre vetíti, hogy ez a fejezet valamilyen átváltó történet, mint az eddigi részek. Ha megvárjuk a sorozat eddigi tagjainak történetét, jól látszik, hogy nagyon erős volt a kapcsolat, főleg ugye az első két rész között. Ez a sztori nem függ annyira a többi résztől, vagyis hát fordítva, azok nem füg-
■ nek annyira ettől. Persze ■ még csak most tűnik így, később ■ folytatások ismeretében ez ■ álláspont még változhat. A korábbi fejezetekkel ■ rendkívül erős kohéziót néhány olyan szereplő felbukkanása biztosítja, melyek látnak az állandó a padlón fog landol-
ni – direkt nem írom le, hogy kikre gondolok.
A másik dolog, mely miatt az S4 az első részi jutója ■ eszem-

TENKI STAR

De ■ ■ ■ csak a történet miatt hozza a program a sorozat korábbi darabjaira. Itt van minidart a harci rendszer. Az első két rész rend-
kívül egyszerű rendszere után, az S3 bizony kicsit bonyolultabb volt. Talán ezért is az S3 a sorozat eddigi legnehezebbre sikerült része. Most az S4-ben azonban visszatértek az előző epizódok viszonylag egyszerűbb melódusához, ami nekem tetszett. Körösként megy a csa-
ta és végre mindenki azonnal végrehalja az utolsó pillanatot – legy-
■ ■ ■ varázslás, támadás stb. – és ezt ■ ellenfél történi ■ tudja. En-
nek kifejezeten örültem, mert az S3 az örökléte tudott kergetni, mikor ■ ellenfél az utolsó pillanában ledöntötte a két körön keresztül



CHITATSU STAR

Ez lenne tehát a történet első pár araja. Gondolom, most valami-
nyen Suiikoden rajongót ■ ■ ■ kérdés foglalkoztat leginkább,
hogy a történet és maga a játék hű maradt-e az eddigi tradíciók-
hoz, azaz hozta-e meg szokott színvonalát. Erre káposból ■ vá-
laszom az, hogy igen, ■ S4 méltó tagja ■ sorozatnak! A kérdés
azonban bővebb kifejtést érdemel, mert szeretném ■ S4 egy na-
gyon érdekes darabja az eddigi részeknek. Vagy egészen fur-
csa, ám meglehetősen kellemes érzésem ■ vele élőltől órák alatt.
Szóval olyan apróság, hogy úgy mondom hangulati elem le-
hetős fel a programban, mely sok szempontból az első részhez te-

be, hogy határozottan felvezetés jellege van ■ történetnek. Ha
visszaemlékszel a S1-re, talán még rémlik, hogy volt egy olyan
hangulata az egésznek, hogy ■ ■ ■ csak egy bevezetés volt, valami
sokkal monumentálisabb alkalom előtt. És ■ ■ ■ be is jött, hisz a S2
szinte direkt folytatása volt ■ elsőnek. Itt ugyanez az érzés ke-
retett hatalmába. A történet szinte hemzseg az előremutató utalás-
októl, és ■ ■ ■ megválaszoltan kérdésektől. Például csak azért nem
írok, mert ■ ■ ■ akorom elvenni a felfedezés öröme. Lehet, hogy
merész kicsit a kijelentés, és előfordulhat, hogy nem lesz igazom,
de bizony én nem csodálkozom, ha a Suiikoden 5 a negyedik
rész közvetlen folytatása lenne. Remélem egyből tényleg az lesz,
mert kicsit bosszant, hogy bizonyos kérdésekre nem kap-
unk választ.

várt vározzalatom. Az egytellen, elsőre talán kicsit fájdalmasnak tű-
nő változás, hogy ezúttal csak négyen vehetünk részt a harcban, va-
lamint még egy Support karakter jöhet velünk. Különböz az sem baj,
én egyszer sem éreztem komolyan a hátrányt, hogy két fővel ke-
vesebben vagyunk. Különböz is elég könnyű volt végig a játék, bár re-
mélem a jövőben ezt a szót nem redukálják tovább.

Ha ■ ■ ■ már a harcokról esett szó elkerülhetetlen, hogy ■ írjak a köb-
bi típusú összecsapásokról is. Természetesen vannak csaták és Due-
lek is. Az előbbieket a történet jellegéből fakadóan a tengeren, hajók-
kal zajlanak, és kicsit talán az S2-re emlékeztetnek! A lengeri csaták
során a terep négyzetekre lesz felosztva, és azon lépkezhetsz. Bal-
raon kijelentés, hogy a játék megőrizte az anyha stratégiai jellegét.
Eszembe is jutott néhány fontos infó a hajókkal kapcsolatban. A



térképen is hajókkal kell mozogni, és bizony a navigálás az elején nem könnyű, bele kell járni. Fontos segítség, hogy az R1-et nyomva tovább gyorsítani lehet az időt, ezzel kb. háromszoros sebességgel lehet haladni, ami nagyon fontos a térképen – és ezt még fokozni is tudod, ha a felső gombokkal átállítod a kamerát. Érdekeskedj, hogy ez a gyorsítás a szárazföldön, a városokban is működik, így elég fűrgőn lehet közlekedni.

Talán nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy azonnal a bázisunk egy őrtísi hajó lesz, ide lehet tehát gyűjteni a 108 csillagot (fontos!).

A páróját, a Duetet is visszatérték, és ebben is az első két epizódra hasonlítanak. Megmaradt tehát a 40 öreg kő-popi-olái szisztema, és ezúttal is ki tudod következtetni az ellenfél mondanivalójából, hogy mit fog lépni. Ami nagyon tetszett ezekben, hogy sokkal látványosabbak lettek, azt is mondhatnám, hogy ezek az S4 legszebb harci jelenetek.

A feladatok inkább szamo nem változtak, ami viszont örömdetes játékos barát tény, hogy a menüt végletekig, azaz most már szabadban lehet tárgyakat gyűjteni, mint kell attól tartani, hogy meglik a hely. Sőt, harc közben a főmenüből tudsz tárgyakat használni mindenkié, ami szintén jelentős könnyebbég.

Összefoglalva a változásokat, én úgy vélem, hogy az S4 valamivel jobban jött ki, ám éppen ezért kicsit könnyebb. Ezzel összefüggésben fontos kérdés az anyag hosszúsága. Vitatathatón, hogy az S3 hosszabb volt, már csak a több szálra fűtött miatt is, melyek miatt többórás más-más kombinációban volt végjátékot a program. Tehát ebből a szempontból egy kisebb visszalépéssel beszélhetünk. Am nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy még így is elképzelhető talosmal a stúf. Főleg ha a 108 csillagot egyedül, minden-fajta segítség nélkül akard megszerezni. Én ezt ajánlom egyből.



használt klasszikus és pengetős hangszerekkel. Az intro alatt szám különösen szép, csak kár, hogy a bevezető film, nem a S3-hoz hasonló anime. Külön öröm volt, hogy jó néhány régi dallam felszolgált a korábbi részekből, például a végén, a stáblista alatt, a jellegzetes Suikoden muzsika első részéből, ezúttal klasszikus hangszereken. Végre arra is odafigyeltek, hogy valamennyi vezető jelenet alatt szólnak zené, nincsenek olyan csendes újszerűségei, mint az S3-ban (ott ez volt talán a játék legnagyobb hibája). Ehhez kapcsolódó megemlíteném, hogy azúttal van szinkron, így a fontosabb párbeszédnél végre beszélnek a szereplők! Enélkül kicsit tartottam az elejét, mert a hangokat könnyű elrontani, ám a Konami ebben a maximumra törekedett. Kezdetül fogva éreztem, hogy profi a szinkron (maguk a hangok és a rendezés is), aztán a kiderült, hogy

miért. A főbb szerepekre ugyanis a Metal Gear Solid szinkronszínészeit kérték fel! A kedvencem Brandeau volt, aki Revolver Ocelot hangját kapta! El tudjátok képzelni, milyen jóda ebben a kalóz szerepben!

Kár, hogy már a játék elején meg kellett látni. A többi színész is nagyon jó, nekem még Colton és Troy hangja is szilusa is nagyon bejött.

Végül pedig egy észrevétel, mely a hangokról jutott eszembe. Hallottam ugyanis olyan véleményeket (főleg ugye a neten), melyek azért szavazták a játékot, mert a főhős egyáltalán nem beszél. Mindehhez csak annyit fűzök hozzá, hogy azért nincs neki hangja, és azért nem szól meg, csak ha kérdezik, mert ő a játékban tulajdonképpen Te vagy! Az ő szerepét veszed át, ő a helyzetbe kell magad belelélni, és ő érzéseit kell átértened, úgy ahogyan a S1-2-ben is volt, McDohl és Genkoku fia esetében. Ha beszélne és lenne



Pórából meg csak végül eszembe használni a leírását, amit a jóvá hónapban közlünk, szedi össze mindenkét egyedül, legalább az első végjátékzásnál. Az sem baj, ha az előre nem sikerül, mert a végén kimenethet egy állást, és abból kezdheted újra az egészt. Ha egyedül veszel fel mindenkét, plusz ráadás a kincsek megtalálására, akkor a játékidő felkúszhat 60-70 órára is, sőt! Fontos apróság, hogy ezúttal is ki tudsz lépni a játékba, ha nyomva tartod a Start + Select + négy felső gombot, kb. két-három másodperc.

CHIRAKU STAR

A grafikai kapcsolatban tapasztalható egy hangyányi „kopás” a S3-hoz képest. Talán kevesebb látványosak a helyszínek, mint korábban és kevesebb is van belőlük. A harcok alatti mozgások, bár látványosak, de mégsem annyira, mint korábban. Egyébként nem volt gondom a grafikával, sőt a szereplők kidolgozottsága sokat javult. A manga jelleg megőrzése mellett a alakjuk sokkal emberibb lett, nem olyan szögletesek, mint korábban, és a mozgásuk is jobb.

Minden Suikoden játék legfontosabb eleme a zene, melyben a sorozat mindig kiemelkedő szinten állt. Jó példa erre az S2, mely introját a Varsói Filharmonikusok játszották fel! Talán ennek a résznek van egyből a legszebb zenéje, de a többi epizódt is hasonlóan magas színvonalon áll. Az elvárásom tehát őrsi volt a muzsikával kapcsolatban, és szerencsére nem kellett csalódnom, a számok csodálatosak! Ez ugyan írás kérdése, de szeretném még az S3-nál is jobbat! Csodaszép, felismerős dal-matokat hallhatunk, fűlvál, csekvál, akusztikus gitárral és



hangja, az már nem Te lennél, hanem egy másik karakter, meg-törne az illúzió, mivel a főhős személyiséggel kapna, ami miatt sokkal nehezebben lehetne azonosulni vele. Mindenkinél az egyéni képzelőerő és fantáziájára van bízva (már ha rendelkezik ilyennel) – főhis kialakítása és ez jól is van így, mert egy Role-Playing Game-nek ilyennek kell lennie!

CHIKOU STAR

Végzőként annyit mondanék, hogy az S4M1 két helyen nagyon boldogan felt. Teljesen elmerültem megint a Suikoden világban. A negyedik rész hatására elővettem a S4-t, és egészen fantasztikus érzés került hatalmába. Belefeledkeztem mindenbe és ennek a csodálatos világunk eltem két hétig. Nagyon jó érzés volt, hogy még többet megláthatom róla a S4 segítségével. Me-melémli, hogy a sorozat minhamarabb folytatódni fog, és vá-laszt fogunk kapni a most nyilván maradt, a S4-ben felmerült kérdésekre is – hisz sok más az első részben felmerült dilemma sincs még lezárva. Addig is azonban onig az újabb két év lele-ti, ti is vegyétek elő a S4-et, majd a régi részeket, kapcsoljátok ki és engedjétek, hogy ez a csodás világ magával ragadjon!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÜLI

SUIKODEN 4

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika	kiadó
zene / szöveg	kiadó
játékos	embeli
minigál	minigál

az újabb kiadásokhoz

az újabb kiadásokhoz

9 pont

SUIKODEN 2

[illegible]

Csak 7.490,-Ft játékonként!



PlayStation®2 & Xbox®



espnvideogames.com



and are registered trademarks or trademarks of Intel Corporation or NVIDIA Corporation. All other names or logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. © 2004 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

VOX
690 Ft

Magyarország leg

mozim

Keressd a hirdetések között!

2 MUZIKUS
INGYEN!

Nagy összefoglaló
Ez volt 2004

EXKLUZÍV

Salma Hayek
Leonardo DiCaprio

Az évtized magyar filmje
Sorstalanság

DiCaprio a hollywoodi aranyopolgár

AVIÁTOR

Borban az igazság
Kerülőutak

Hit The Road Jack!
Ray

Kultfilm Távol-Keletről
Oldboy

Jamie Foxx, Natalie Portman, Jude Law, Julia Roberts, Clive Owen, Ben Stiller, Robert De Niro, Dustin Hoffman, Barbra Streisand, Richard Gere, Jennifer Lopez, Susan Sarandon, Danny Glover, Cate Blanchett, Gwen Stefani, Kate Beckinsale, Toni Collette, Johnny Depp, Kate Winslet, Audrey Tautou





Polifónia. A zenében ez a szó olyasfajta többszámú zene-
szerkezetet jelent, amelyben a szövegek önálló dallamvezé-
reltek. Egyszerűsítve leírhatjuk azt, hogy az adott zenemű-
szépen, telten szót, minden hang a helyén van, egyaránt vo-
lami olyasmiről, amit az ember igen szívesen hallgat meg. Na,
de milyen lehet az a digitális polifónia? Talán olyan program-
szerkezetet jelöl, amelyben egyes algoritmusok önállóan is
kész remekművek, esetleg is lehet, hogy a digitális hang-
szerből az illető zenészek olyan muzsikát csinálnak elő, amely
megfelel a legjobban analóg zeneműveknek – természetesen át-
juttatva értelemben, mert most nem valamiféle zeneszoftver ajánl-
ja következni...



Bár miért is ne lehetne zenéhez hasonlítani? Hiszen ott van-
nak a lágy rugózású, kényelmesen vezethető utcai autómo-
dellek, amikben ellazulva, szinte relaxálva élvezi az ember
az autózást, vagyis úgy, mintha valami klasszikus, vagy
kellemes háttérzenét hallgatna kikapcsolódásnak. Sőt, tón-
cát is lehetne erre, mégpedig lágy keringőt, amit a túl pu-
hára vált, könnyeket szolgáló rugózás biztosít kanyarodás-
kor. Aztán jöhetnek a keményebb, rímusosabb és gyorsabb
mozdulatok, amikkel egy-egy haraposabbra teljesítköl-
tő gépjárművet terelgetünk, keményebb kékkel, a startvonalon
túróz motorok hangja pedig olybá teszi: „... részt, mintha
túnczene vagy rock koncert készülődne... szövegeken. Ezen

... pár milliméteres maximális (!) eltéréssel teljesen ugyanaz
csodálatos művekben, mint... életben. Yamaha... felatogat
előtt ment olyan nyolcszáz kórt az akkor még komponálási
fázisban lévő GT4-ben, majd... ott alkalmazott kanyarvétel
technikákkal simán elboldogult a valódi, olyan 73 kanyart
tartalmazó tesztpályán egy Audi TT Coupe-val, a mellé te-
helyt foglaló Nissan testvértelepítő teljes elképzelésére, aki szerint
lehetetlenül... pályára (valódi) ismeret nélkül ilyen mértékű
gyakorlatra szert tenni. De aki ismeri a GT sorozatot, az tud-
ja, hogy... vélelén... az az a szimulátorok között, bár-
milyen géptípust nézve. Aki meg nem ismeri, a hajlamos
olyan butaságot leírni, mint egy dilettáns PC-s tesztelő, aki
a GT4-et a félműködő szimulátoroknak ne-
vezte, gondolatban azon tapasztalataira hi-
vatkozva, amit akkor szerzett, amikor a
buszon hallotta egy nőtől, hogy az 6
kiskisajátján... barátja biza olvasott va-
lamit a játékról egy újságban.

És szerencsére nem így van. A
GT sorozatot a kezdetektől elkép-
reltől a hazzőérté közönséget,
és nem csak a már PlayStationon is
alkalmazott módon megvalósí-
tolt, vezetés közben tapasztalható
valóságérzettel, hanem ezt si-
került is olyan ruhába felöltöztet-
niük, hogy mindenki csak leest,
és amikor elkészült az első Ble-
em! PS emulátorok... volt a sar-
kalatos kérdés mindenki részéről,
hogy vajon hű-e rajta a Gran Tu-
risma. Sőt, a Polyphony Dream-
castra külön kiadható a ilyen mó-
don GT-1, és a Sony-t nem min-
dig tiszta szívvel szerető Sega
fanok is nyomtak biz a köröket,
ha éppen nem látta őket senki.

akkordokra lehet rázni, sze-
letelni, rock and rollt járni,
kín-kín-kín! zúgás szerint.
De... túl is van még vi-
lág. Az öröken, vislato, hét-
ez fordulat felő páros fén-
gelyek kiábrósója, amire
nem lehet aludni vagy elmél-
kedni, hanem két kézzel a
kormányt szorítva felidézni
magunkban az első kanyar-
okat, majd a zöld jelre sze-
badfára engedni a hevimet!
koncert örjángó szögölését.
Letiporva mindenkét az untk-
ban, keményrebbre dögölni
az aszfaltot a közepesen ke-
mény versenygumikkal és...
iszonyt lecsönörölve erővel,
amire segítségével akár a falon
is mehetünk feléle.

De ezek csak hangszerek, mi is
csak egy hang vagyunk a zenekar-
ban, egyetlen ember, aki a képer-
nyőt bámulva és a Force Feedback-
kel vívott birkózástól elgondolmért
kezeit rázogató mereng el magában, hogy már csak pár ti-
zed másodperc hiányozhat ahhoz a fránya arany poszthoz,
és nagyot fújva visszatér a padlóra helyezésre, majd vissza-
süpped a komfó, külvilág kátró nagyzenekari mibe,
amelynek... Gran Turismo, cím szerinti a negyedik,
szám szerint pedig hatodik, amelyet megismerhetünk a zené-
szek, a Polyphony Digital, és karmesterük, Kazunori Yama-
uchi áldásos tevékenysége által.

Kazunori Yamauchi. Róla láthatunk képet is talán valamire
itt, amikor tisztelettel tette a Nurburgringben a zenekarát,
és amire különösen büszkék a Polyphony-on, úgy értem ara,
hogy a pálya – akár csak a többi valódi verseny helyszínük



Ó, de rég volt... Tiszán emlékszem, amikor anno az első fel-
őrá játék után az mondhat magamban, hogy igen, és most
valami különleges. Az addigi arcade stúffok után, mint a Ridge
Racer, Rage Racer, Need for Speed, abban végre érezni
lehetett azt, ahogy a kocsi reagál a kormányon minden kis
rezdulásra. És ehhez még hozzájött az akkorban elképzel-
hetetlen mélységű tuningolási lehetőség, és a megszokott Ar-
cade mód mellé a Versus mód, tuningolás, versenyek, neveg-
tás GT mód! Szinte mozdiban áramtam magam, mikor végig-
néztem pár visszajátszást a falmatricázott kedvencemmel
(emlékeztet, akkor minden kocsit fel lehetett még cicanézni),
és találgattam, vajon hogy csináltak meg azt, hogy a ka-
rosszeriák fényezés dinamikusan csillan, a nézőponttól és az
autó helyzetétől függően pontosan úgy, mint az életben vagy
az előre generált szimulációs animációkban.

Kazunori érdekes módon nem fejlesztőként kezdte pályá-
futását a nagyvállalatnál, hanem amikor 1992-ben belépett,



a Sony Music Japan meg lehetett volna nagy csapatában találta
magát. Innen azonban a következő évben elküldt... frissen
alapított SCEI-hez (Sony Computer Entertainment Inc.), ahol
elkezdték érni benne egy komoly, minden által... és vezetés
módja izlőse kielégítő játék ötlete. Ez nem volt valami bírtelen
jött idea, vagy legrövidebb útjús álmódzás, hiszen volt alkalm
ma dolgozni például a Motor Toon Grand Prix sorozaton,
ahonnan 1996-ban került át egy csapatához, ahol végre fel-
csillant a GT megvalósításának lehetősége. És lón, meg is szü-
letett a gyermek, pontosan 1997 decemberében, Japánban,
de hatalmas kiterjesztelte a világra a következő év májusá-
ban, és teljesítette be sorát az akkor világnekrőder 6,2 millió
eladási számmal még... '98 végén.

De akkor már Kazunori is a SCEI elhagyta felkérőz a
Polyphony Digitalt, természetesen nem hátról fordítva a Sony-
nak, hanem az egyik legfontosabb fejlesztő partnerévé válva.
A falyaltatás nem váratozt sokat magára, hiszen a kétélemez



GT2 ha jól emlékszem, 1999-ben érte el a PAL televíziós szabvány hátrányával és előnyeivel megoldott Európát. A GT olyan nyolc-kilenc autógyártóval, a kettőben már sikerült megnyerni további gyártók jóindulatát és licencét, és így a több, mint harminc márkanévvel valami hihetetlen utóélettel beépíteni a játékba, mert akkoriban (és manapság sem) volt másik 600 lehatárolt modell felváltására szimulátor. De a pályák száma is megdöbbentő: kapunk hat rally helyszínt, kilenc városi és valós, létező aszfalt utakat, ami közül nagy kedvencem volt az egyik Special (tulán a Clubman Stage), éjszakai helyszín. De ekkor már felült az új csillag a SONY egén, egyre fényesebben ragyogó PlayStation 2, és pletykák szerint rebesgettek, hogy a GT2 bevezető animációját bizony PS2-n generálták le, és a következő GT már olyan grafikával fog kijönni, hogy legyen mire tapadni az amúgy is ko-

Na, de ugorjunk. Kazanóriár a még csak tervezés alatt lévő modell irányába érzett lelkesedésének köszönhetően egy kis kitérőt kaptunk a GT4 előtt, mégpedig az autók kiállítások anyagából építkezett GT Concept 2002 Tokyo-Genève nevű epizódban, amelyben nagyrészt a legújabb modelleket, fantázia kocsikat, és egyéb csomagokat vezetgethettünk az előző legrészletesebb játékmenetben. Viszont ez volt az első GT, amit nem csak tessék-lássák átnyomtatni az Európát, PAL-os gépekre, hanem kompletten kicserélték a textúrákat, módosították az időzítéseket, és végre megálthattuk, hogy mit is tud igazából az A-Spec engine. Megjövült a grafika, teltebbek lettek a színek, és végre elimináltak a két televíziós rendszer különbsége okozta szélességérzet csökkenését is. Eddig úgyre megkaptuk a eredeti, NTSC 60Hz-s, 30 frame per seconds bantásban algoritmizált kódot, ami

egy „Making of GT4” filmet is, amiben végre megbizonyosodhattunk arról, hogy mennyire komolyan gondolják az csillagok is a szimulátorát a politikusok. Erről szerintem mi is beleszünk jó pár „bizonyító” képet, mert hiába mondom el csak szóban, hogy nagysebességű kamerával vették fel a különféle nézőpontokból (autó orra, teteje, darus kocsik) több közül a nürnbergi pályát, hogyan mészáléklik le a borzalom kis előreléssel (1.5mm, hivatalosan előlénzve) az eredeti helyszínt (még a hálózati mozgasság is pontosan bevitték a programba, fakat, minden), és hogy autók körözgettek naphosszat, hogy minél jobban összehangolják az eredeti, és a szimulált változatok viselkedését és legjobb eredményeit (plusz-minusz 1%, ez is hivatalosan ad, a teszt-pilóta 15 éve ismeri a pályát, és egy Nissan Skyline GT-R kocsival 5mp elérésén belül ment ugyanazokkal a beállítá-



■ mi 50Hz-s (25 FPS) tévéinken kiszámolhatóan 5 FPS-sel kevesebbet nyújtott – értelemzáró. Bár hallottam olyan véleményeket is, hogy a eredeti, NTSC játékokban volt meg az a hú de nagy sebességerzet, de szerintem meg az ilyen ember üljön már be egy autóból, és nézze meg, hogy mit lát egy széles útján 120-nál. Semmi. Ez az érzet ugyanis ráadás, és attól függ leképben, hogy a tereptárgyak milyen közel vannak hozzánk, lassú melábra a fal. (De az effele ardekeelinget valószínűleg megnyugtathatom, hogy a GT4-ben volt olyan érzésem is, hogy repülőgépek vezettek, amikor egy licenccel 300 felett száguldoztam) ■ szűk betetőn, na de erről már később.) Ötök, rendben, szemünk játszottuk a GT3-mat (nekem PS3 kénytelenül áll, pár emelkedő versenyre már... volt energiám, pláne a meglehetősen unci, másfél órá, hogy óvát teszt-pályán való egyedül körözgetés borzasztott el). Szóval már mindenki a GT4-ról beszél. Milyenek lesznek a kocsik, kapunk-e végre társat (kaphatunk volna, ha a GT nem lenne már reklám a autógyártók számára, és úgy ki... olyan kocsit, amit nem lát totálra, mert



csányon ülő szemeknek. Így a GT2 lett az utolsó igazi szimulátor, amit még elbírt a kis 32 bites csodálgató, a PS. És lón a GT3 A-Spec. Sajnos az európai megjelenése is „Fekete Tökéletesség” követő hisztéria után csak fél évvel ke-

sokkal a valódi, és a GT4-es világban). A profi versenyek pedig új technikákat próbáltak ki kiegészítésként, ami pozitív kihatással volt a rendes, versenykörülmények között futott eredményeikre is.



rült sor (emlékszem, ahol vettem az előrendelt PS2-emet kérem 170 ezerért két héttel a launch után, és bolti eladó srác előrelátóan egy átlátszóan zacsisba sütyesztette a dobozt a rakárban, és megjegyezte, hogy a PS-sel is voltak afférok, így jobb lenne nem mutogatni frissen szerzett életársamat a többi, cellatúlul kalandozó vásárló előtt). De megérté a városkát. A kinézet tényleg olyan volt, mint a GT2 előző rendelt animáció, az autók tenomórálisan életlenül viselkedtek, a valódi environment mappingről nem is beszélve, ami miatt többször is alsótyútt kellett cserélnem a Replay-c kénegetése közben (ez az a technika, amivel az autók tükrözés felületét megcsinálták – mármint az environment mapping, nem pedig az alsótyúta cseregetés). Emlékezték még a vizes, éjszakai pályákra? Azok a fények az aszfaltban, mintha TV-n nézti volna az ember, úgy értem... de közelítést, mert a játék értelem szerűen a TV-n értem...

elvétele a konyar bejáratul sebességet), lesznek-e új módok, és a többi. En is vártam, bevallom, akárcsak mondjuk Martin a kigyőző barátját (MGS3), vagy Veres Miklós a legújabb Final Fantasy-1, Csipi a Zeldát vagy Doe valamit új vérfürdő horrort. És ekkor, látva hogy kiejheze, csogó nyállal kaparjunk a Polyphony Digital könyvjárákban a kuszóbb, titálatk nekünk egy finom kis GT4 prógól. Erről azt mondta egybékint Yamouchi elnök úr. A GT4 Prologye egy okküz, képesséfejlesztés iskola, a legambiciózusabb vezetékek. Ez egy lehetőség felkészülni a közelgő GT4 kihívásra, egy nélkülözhetetlen a bajnokjelölteknek. Ez igaz is volt, hiszen az előjövő Avatar majdnem késs fizikai motorját ártéshették a virtuális fenekük alatt a pilóták, amint 64 órá (persze a többségüket meg kellett nyerni) és 46 lemezt teszt állal ismerhettek meg. És már megint érezni lehetett valami kis mosolyt Európá felé, mert mi kaptunk emelle meg

És most tessék elgondolkozni azon, kedves gamek, hogy hány ember mennyi évi fáradszt, precíz és kimerítő munkáját tesztetek semmissé, köpték le és alázották meg azzal, hogy valami ócska másolatot talolt a gépbe az eredeti helyett. Tudom, anyagi helyzet meg megmász, de tessék erőltetni magukat, bemeni pl. egy 576 botba, és hazavinni az eredeti, főlébb csomagot, plusz jó vastag bonusz könyvvel piacra dobni játéka – sőt játékokat. Higgyétek el, teljesen más érzés egy ilyen birtokolni, mintha csak egy fildallal írt cím közöttne vissza rákot valami eggett médiáról. Fura egybékint belegendolni, hogy ezek az emberek '99-ben meg valami gyengécske shooter is piacra dobott, amiben egy computervirus ellen kellett menni egy Mech-el, a címe pedig OmegaBong volt, ha jól emlékszem. (Miből lesz a cserebogar?) A hűk most a PS-2 GT4 Portable munkálatait vezetik, majd gondolom kis szünet, és már útlék is a PS3 devel!



poment kilek elé, hogy a soron következő GT-vel elkápráztassák a világot. Sajnos ■■ van, a PS2 ennyit bírt. Ahogy az elnök mondta, ezzel elérték a PS2 határait (nekik elhiszem), nincs több lehetőség, a következő játékok már a harmadik PS-re lesz, ■■ is kérdezzék erről többet. Nem is kell kérdezni. GT1 összes eladás: 11 millió körül, GT2 9 millió, GT3 13 millió. Ezek elég jó vállalkozás mindenféle kérdésre.



A meg legelőször bűnösdi, vagy jóvőre gondolni, hiszen nekünk – jövő igen közel van, mert a Sonny kizárte végre az európai megjelenést, ami jelenlegi információim szerint 2005 március 09. lesz, és megéri várni rá (gondok itt a drogá pázén vel import garmák, amik így pénzkiadásból minősülnek), mert hasonlóan a G73 Concepthez, megint csak teljesen a mi TV-nkre optimalizált játékok kapunk. 50 FPS-sel szagládozhathatunk a teljes, 256 soros (512 soros) képpel, és természetesen a 3D-vel is játszhatunk, de ez már nem annyira fontos számomra, mint mindig 16:9-ben jótsum, de idegesítő volt látni a gyönyörrel partoló játékokat, de az átlirás mindent érint, legfeljebb az autók sebességét, vagyis ami az életben és 60Hz-n látunk, ugyanazt kapjuk vissza mi is, csak éppen nagyobb felbontásban. De aki rendelkezik progresszív scan támogató HDTV megjelenítéssel, az akár 1080i-felbontásban (1920x1080) gyönyörködhet! – ekkor igen csak fellengülő látnivalyban, mindenféle lassulás nélkül (ezt most technikailag –– elemzem ki, de igen nagy ügy megírni egy játékok). Kis hibát, ha igazán nagy versenyek/válamelyik futball mérkőzésnél a gép gépi vezérlés miatt hirtelen hiba lép (most szólok a csapattól való dalom), az egyes megjelenések nem villámok árán történhetnek megintsem. Sakan meglegezőedően –– sima, de progresszív felbontással is, mivel –– ilyen tud megjeleníteni talán már az elérhető kategóriába vannak, így nekik –– és 1080i: egyenesen csellel. Nem emlekeztek, –– progresszív mód az az, amikor –– páros-párosan sorokat kilép fel a gép a TV-nk felvéva, hanem szép sorban az összes egymástal, ami stabil, megelégedés és nagyon részletegazdag képért eredményez. Ez ugyan a játékok 99%-át nem érinti, mivel így a megjelenítés drága, a Sonny pedig nekünk ilyen összetett-komplex képekkel, és a nálunknál sokkal többet kell látni, hogy nagyon szépen látni a különbségeit. Sajnos, egyelőre ennyivel be kell érnie a plazmásoknak, mert ahányukban kinél elenyésző még a számuk a hagyományos TV-vel rendelkezők között.

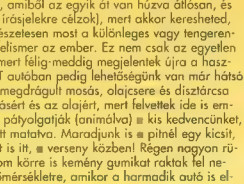
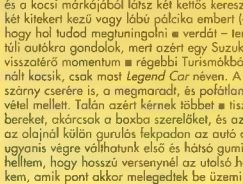
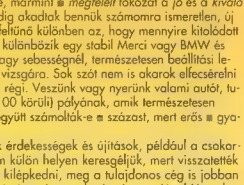
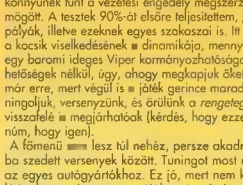
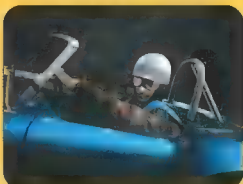
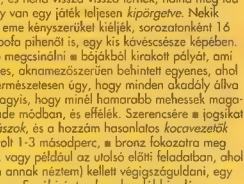
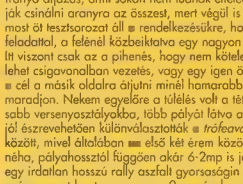
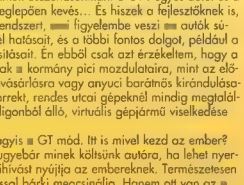
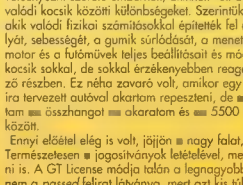
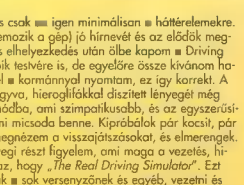
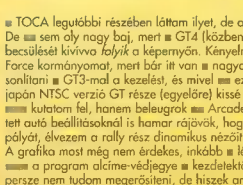


De a Pál vezér még amos dalokban élt a másik kettővel! Nézzük ■■ elősti, ami a legoban érint minket, vagyis azt, hogy mely extra kocsik kerülhetnek be a garázsunkba: Mazda 2005 MX-Cross, Mitsubishi 2005 New Eclipse, Volkswagen 2004 Golf R32 (SEMA show győztese 2005-ben, a tuning car kategóriában), AUDI 2003 Nuvolari quattro, AUDI 2003 Pikes Peak quattro, Chrysler 2005 300C, Alfa Romeo 2004 Alfa GT, Auto Union 1937 V16 Type C Streamliner (Ez volt a legelső olyan versenyautó, amiben a motor a vezető mögött van, erre majd még visszatérünk a 275. oldalunkon), Lotus Evija 1994-ben új legelső bemutatkozó motoros miniautóként állt előtérbe a Van Housh, de a későbbi karrierje is szembeszökő, 54 versenyből 32-őt nyert, és megszületett az Ezüstlány legenda!). Chaparral 1967 2D nem tudom, hogy hol hallottátok-e, mér. Ez ■■ Specialty Equipment Market Association, vagyis a Speciális Felszerelések Piaci Szövetsége (nem fordítottul túl rosszul!) a rövidítése, ami számunkra lényeges becslé, hogy a Las Vegas-ban megrendezett show-juk egyes kategóriában díjazott autókhoz vezethetjük a GT4-ben is. A további útjaitok közt ezek szerepel ■■ az igen érdekes lehetőség, hogy a boxban, kiálláskor vállaltukunk az A és a B csoportba, azaz a GT4-ben is megengedjük a motoros résznek a versenyre való feljutását. ■■ Renault ■■ Tracoon ■■ Knite Lake (ezt a motoros részt a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból maximum százszor kreditet irathatunk jóga magunknak. Igen jó az is, hogy ■■ osztott képművés, két jótétemény közt ■■ saját kártyánkról is hozhatunk be kocsit, így ha átmenetünk havunkhoz egy kis csatára, és az a bna autók közül vagyunk kénytelenek elhagyni. Zene egyben még megengedjük, hogy úgryn az európai "vagas" is lehetne, de feltett, de a versenyen résztvevők azonnal előlétegetik (a szuper csoport téma is megkérdezték), kapunk extra kocsit is a környékbeli elgázodás érdekében a licencként közzé, "nail licence test" néven, s, térképeinket is átvárjuk az egyes kocsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártók rajta. Az importálás lehetőségeit pedig egyeztetni a GT4 problémák áthozhatjuk az első két komplett licenst tesztet, másrészt pedig ■■ GT4 állásból



Úgy látszik, az alapoklétezésük után lassan rátértek magára a GT4-re is, hiszen mint mondtam volt, „maga a monstre zenzen, amit a karmester vezényeltével játszik nekünk”. Polyphory, és mi is közreműködhetünk benne egy hangszer volna mégis. Hupparra. De egyelőre csak csak – intott nézegettem, ami végül is semmi különösebb nem nyúlt. Előre rendelt írt hatást kellis a nagy képek egy adott csodáról, létre kell boxotáról, filmészert verzenyészől. Ilyesmi a P52, – szánta a SONY Hardverközlő is (nem látszik, leszámítva az élmítésit hiányt), de közel sem olyan feltűnő az, mint ahogy egyesek állítják. Ennél jobb látni már csak valódi mozaikmáslással lehetne létrehozni, de annak komoly ára van. Edig





■ TOCA legutóbbi részében láttam ilyet, de ott is csak ■ igen minimálisan ■ háttérrelemlerek. De ■ sem oly nagy baj, mert a GT4 (közben demozik a gép) jó hírnevét és az előzők megbecsülését kívánva folyik a képernyőn. Kényelmes elhelyezkedés után első kapom ■ Driving Force kormányomat, mert bár it van ■ nagyobbik testvére is, de egyelőre össze kívánom hasonlítani ■ a GT3-mal a kezelést, és mivel ■ ezzel ■ kormányról nyomtam, ez így korrekt. A japán NTSC verzió GT részre [egyelőre] kissé zagyva, hieroglifikákkal díszített lényegét még ■ kulatom fel, hanem beleugrok ■ Arcade módba, ami szimpatikusabb, és az egyszerűsített autó beállításoknál is hamar rájövök, hogy mi micsoda benne. Kipróbálok pár kocsit, pár pályát, élvezem a rally rész dinamikus nézőit, megnézem a visszajátzásokat, és elmerengek. A grafika most még nem érdekes, inkább ■ lényegi részt figyelem, ami maga a vezetés, hi ■ ■ ■ a program alcíme-védléje ■ kezdetektől az, hogy „The Real Driving Simulator”. Ezt persze nem tudom meggyőztetni, de hiszek annak ■ sok versenyzőnek és egyéb, vezetési és versenyzési szerető embernek, akiknek volt alkalmuk összehasonlítani a GT4 egyes autói és a valódi kocsik közötti különbségeket. Szerintük meglepően kevés. ■ És hiszek a fejlesztőknek is, akik valódi fizikai számításokkal építették fel a rendszert, ■ figyelembe veszi ■ autók súlyát, sebességét, a gumik sűrűségét, a menetszel hatásait, és a többi fontos dolgot, például a motor és a futóművek teljes beállításait és módosításait. En ebből csak azt érzekeltem, hogy a kocsik sokkal, de sokkal érzékenyebben reagálnak ■ kormány picit mozdulataira, mint az előző részben. Ez néha zavaró volt, amikor egy bevásárlásra vagy egyéb barátságos kirándulásra tervezett autótól akartam repeszteni, de ■ karreki, rendes utcai gépekkel mindig megállítottam ■ összhangot ■ akaratom és ■ 3500 polygonból álló, virtuális gépjármű viselkedése között.

Ennyi elcsúszás elég is volt, jöjtem ■ nagy falat, vagyis ■ GT mód. Itt is mivel kezd az ember? Természetesen ■ jogosítványok letételevel, mert ugyebár minék kellünk autóra, ha lehet nyerni is. A GT license módja talán a legnagyobb kihívást nyújtja az embereknek. Lehetetlen nem a passed felirat látványra, mert azt kis külsővel bárki megcsinálja. Hanem ott van az ■ fránya díjazás, amit sokan nem tudnak elfeledni, és néha vissza-vissza térnek, hátha meg tudják csinálni aranyra az összetett, mert végül is úgy van egy játék teljesen kipróbálva. Nekik most öt tesztosztor áll ■ rendelkezésükre, hogy eme kényszerűen kiégett, sorozatunként 16 feladattal, a feladatok között egy nagyon jópofa pihenő is, egy kis kocsiszárazságban. Itt viszont csak az a pihenés, hogy nem kötelező megcsinálni ■ bejártól kirokolt pályát, ami lehet csigavonalban vezetés, vagy egy igen öleles, okmenezőszertien behintett egyenes, ahol ■ cél a másik oldalra ájutni minél hamarabb, természetesen úgy, hogy minden akadályólva maradjon. Nekem egyelőre a túlélés volt a tét, vagyis, hogy minél hamarabb mehesek nagyobb versenyszínpadokra, több pályát látva arcade módban, és effélék. Szerencsére ■ jogosítást elő észrevehetően különválasztották ■ tréfévadászok, és a hozzáam hasonlitos kocsvezetők között, mivel általában ■ első két érem között volt 1-3 másodperc, ■ bronz fokozatra meg néha, pályahossztól függően akár 6-2mp is járt, vagy például az utolsó előtti feladatokban, ahol egy irdatlan hosszú rally szaklga gyorsaságn (én annak néztem) kellett végiggyorsulni, egy egész perccel kaptam az arany 9 percével szemben. Egyébiránt nekem legelőbbis elég könnyűnek tűnt a vezetési engedély megszerzése, mármint ■ megfelelő fokozat a já és a kiváló mögött. A teszttek 90%-át elsőre teljesítettem, pedig akadnak bennük számomra ismeretlen, új pályák, illetve ezeknek egyes szakaszai is. Itt is fellétné különben az, hogy mennyire kitöltődött a kocsik viselkedésének a dinamika, mennyire különbözik egy stabil Mercia vagy BMW és egy baromi ideges Viper kormányozhatóság nagy sebességnél, természetesen beállítások lehetőségei nélkül, úgy, ahogy megkapjuk őket ■ vizsgára. Sok szót nem akarok elfecsérelni már erre, mert végül is ■ játék gerince maradt a raj. Vesszünk vagy nyertünk valami autót, tuningoljuk, versenyzünk, és örülünk a rangteng (100 körüli) pályának, amik természetesen visszatér ■ megjárhatóak (kérdés, hogy ezzel együtt számolók-e ■ száozást, mert erős ■ gyarúm, hogy igen).

A főmenü ■ lesz túl nehéz, persze akadnak érdekességek és újítások, például a csokorba szedett versenyek között. Tuningot most nem külön helyen kereshetjük, mert visszatettük az egyes autógyártókhoz. Ez jó, mert nem kell kilépkedni, meg a tulajdonos cég is jobban látja, hogy mi van ■ autójához és mi nincs, hátrány viszont, ha japán verzióval játszok, és a kocsik márkájából látsz két ketős keresztet, amiből az egyik öt van húzva átfoson, és két kikerítő kezi, vagy lábrá pálcika ember (az írásjelekre célszerű), mert akkor keresheted, hogy hol tudod megjutatni ■ verdet ■ természetesen most a különleges vagy fengergertűli autókra gondolkod, mert azért egy Suzuki felismer az ember. Ez nem csak az egyetlen visszatérő momentum ■ régebbi Turismokból, mert felig-meddig megjelentek újra a használt kocsik, csak most Legend Car néven. A GT autókban pedig lehetőségnünk van már hátsó szárny cseréire is, a megmaradt, és pófolatlanul megdrágult mosás, olajcsere és disztörzsa vétel mellett. Talán azért érnek többet ■ tisztáltsáért és az olajért, mert felvetted ide is embereket, akórcsok a boxba szereltek, és azok pályatörtéti (animáció) ■ kis kedvencünk, az alajnál külön guruló fedekpad az auto alatt matyava. Maradjunk ■ a pilnél egy kicsit, ugyanis végre vállhatunk első és hátsó gumikat is it, ■ verseny közben! Régen nagyon rühelltem, hogy hosszú versenyen az utolsó három körre is kemény gumikat raktak fel nekem, amik pont akkor melegek lettek, hogy üzem hőmérsékletre, amikor a harmadik autó is el-

háztól mellettem a csúszkázásaim miatt. Gumikból megnőt a választék, pl. arcade módban nem csak a sportigum három keménységű fajtájából választhatunk, hanem van mellett Economy, Comfort és Street lehetőség is (gondolom a régi simulációk megfelelője). Ez nem tudom, hogy változik-e az EU (jatekban, mindenesetre megemlést érdemesnek tartottam. Autóink most már üzemanyagot is fogyasztanak, és ennek a súlyja is beleszámít a "figyél" szimulációs paraméterekbe. Arcade-ban bízhatatlanság is beállíthatunk, sebességlimit és boxolta áthajtás szinten, meghatározhatjuk a ellenfelek szintjét lassú-gyors csúszka segítségével, illetve ha cabrio feléval nyomjuk, akkor azt megtehetjük nyitott vagy csukott tetővel is.

Na, de jönnek a komolyabb újítások, például a Photo Drive! Ennél lekaphatjuk magunkat vagy éppen a másik autót



hátterfényvel, szaturnózával és expozícióval, három féle szintfellel (félek, természetes, egytónusú), auto-vagy kézi beállítású fókuszal, három részletességi étellek, és természetesen viszonylag szabadon elhelyezhető kamerával, aminél, aminek még első kerekék szögét is beállíthatjuk. A lehetséges helyszínek sajnos költöttek, de gondolatban teljesen más telepítési objektumok és nagyfelbontású textúrák kellettek a korábbi, fotorealistikus kép legerendeléséhez. En is észlelőnkön vagy egy órát a különféle locok és téjok világításával, a kamera beállításával, és csak kényeszedetlen leítem tovább, mert még jöttünk akarom mind fölött ezzel a csodával, mielőtt Martinok vissza kellet adnom.

És most jöjjen a legjobb, legérdekesebb ötlet a GT4-ben, az úgynevezett B-Spec! Hogy mit ez? Nos, a hagyományos versenyezés maradt az A-Spec, ahol „A” pontokat kapunk, teljesít



verseny közben, fix kameratávolság között válogatva (elég sok van), beállítva az expozíciós időt, féhérszintet, zörbességet, a mozgás aó követését, szintetizáltságot, álló vagy fekvő képarányt, fókuszot, egyeztetve majdnem mindent, amire egy profi fotósnak esetén szükség lehet.



Ez viszont nem keverendő össze a foto móddal, ahol autókra készítettünk művészi beállítású képeket, amiket a program külön legerendelt nagyfelbontásban, ha jól látom ray-tracing technikával, amiket felvehettünk a hagyományos memóriakártyán ki-ül USB memory stickre (ez nem hivatalos, de GT4 fórumon olvastam, hogy elvileg például a Sandisk Cruiser Micro 128MB típusúval lehetséges), és átvihetjük a számítógéphez nyomtatóra vagy háttérképre, illetve egy arca alkalmas, szintén USB printeren direktbe kinyomtathatjuk a PS2-ül (ez viszont teljesességgel hivatalos, beépített funkciója a foto módnak). Sajnos ez egyelőre úgy néz ki, hogy nem sok nyomtatási lehetőség, monjuk az Epson Colorio-val, aminek a japán site-ján külön GT4 menü szerepel, de bízunk benne, hogy a Európai változatba több, itthon is elérhető nyomtató támogatást is beleszik. Az Epson oldalán egyébként 33 nyomtató szerepel a kompatibilitási listán. Az egy elkészített képek valóban nagyon szépek, állítható

ményarányos bérézésben (vagyis többre értékelnek egy gyengébb kocsival véghezvitt eredményt, mint egy agyonuningolt rakétával, persze az adott mérték függvényében), amikkel pl. új pályákhoz juthatunk. A „B” (vagy rendezői) módban viszont nem nekünk kell versenyezni, hanem csupán irányítjuk a pilótánkat, parancsokat adva neki futam közben. Sőt, a fókusz a versenyek előrehaladtával tapasztalhatóbb lesz, amivel ügyesebben és hatékonyabban hajtja végre a utatásainkat. Hét féle instrukció szerint világíthat RPG főhősnek is beállíthat vezetők, ami picit kevésnek tűnik, de végül is mi használunk többféle manővert vagy stratégiát „harcaink” közepette. A haladási sebességet és agressziót az képeben adhatjuk meg, amik szabad fordításban: lassítás, gyorsítás, tartás, irány, sebesség, nyom, pedál, vagyis a vasig. Ez persze kihat a vezetés pontosságára is, de természetesen egy tapasztalt versenyező már nem fog annyiszor kicúszni nagy sebességnél, mint egy zöldülő. Ezen felül ha megújunk a előttünk haladó bérázást, akkor először kezdeményezhetünk (Háromszög), vagy ha látjuk a minden adott tartalmazó versenymonitort, hogy kaptak a gumik, akkor behívhatjuk a pitbe (Kör), és itt akár át is vehetjük

vehemens versenyezés közben jól eluszkaltam magamot. A kormányezés is kissé robusztusabb, és mivel útdolgozó (amivel lehet a érdeketetve is használni) csak külön vásárolható hozzá, így alapból a asztalra, vagy ha ügyesek vagyunk,



ítle a kormányt (PAL játékokban). Ezt rapport használnak látom uncsi hosszú távú versenyeknél, vagy ha nincs váltótarunk a forrászt, több óras futamokra, monjuk a Nürnberg-ig a és Sarthe Circuit H-ül és 24 órásra. Apróbb, de szintén új verseny-újítás a „misszió mód”, ahol előre meghatározott helyszínekből kiindulva kell nyernünk, egyszerűen ha a GT3 szavatossága ki-ül volt, akkor a GT4-e ki-ül szarozva hárommal. Ebben a játékból minden benne van! Aszt! Zsír! Kirdy! Szuper!

Na, a lelkendezés után térjünk vissza egy kicsit a kedvenc vesszőparipámra, a kormányra. A képlet egyszerű: az autóból kormány van, így nem auto szimulátor, amiben egy joystickkal kell járművezetést teregetni (kivéve a Men in Black II-ben láttam jargony, de hát nem nevezhető éppen realis dolognak). Akci élelben nem vezetett még rendes autót, annál esetleg elfogadom, hogy őt a éreldés a kormányt, a 200 fo-

atál neki nem lesz jobb a fíling, de akinek van gépkocsija, az nehogy már beírja a joy adta korlátozott mozgá szabadsággal. Sőt, a most már a szinten kirábolásra kapott Logitech Driving Force Pro kormány után a régi, kisebb Driving Force is elég szegényes egy 200 fokok telerakottságával, mivel a Pro változat már 900 fokban fargatható, ami nagyobb két és fél fordulat! A másik, szemmel látható különbség még az, hogy emez kapott egy belsőváltót is a jobb oldalra, amit le-le telegatya lehet használni, de a régi sebességváltó fűlek is megmaradtak, csak visszakereszteltük kis kapcsolóval (amiket én jól élek, de akinek nincs ilyen hosszú, nagygyűző ujj, annak a lesz gond). Tovább pozitívumként elég meglepődtem, amikor a pedálkontra alján egy kipattinható tükörsort találtam, mert én a régi pedálkontra azt a ragasztottam csúszólóvásnal pont ugyanarra a helyre, hogy a szőnyegpadlón a szinten perceként visszahúzzagani, mivel a



vehemens versenyezés közben jól eluszkaltam magamot. A kormányezés is kissé robusztusabb, és mivel útdolgozó (amivel lehet a érdeketetve is használni) csak külön vásárolható hozzá, így alapból a asztalra, vagy ha ügyesek vagyunk,



akkor egy összebarkácsolást. A „A” alakú átváltóra kell rögzíteni (a régi toldalék egészen véletlenül 2 centivel rövidebb). Ez miatt egy kis bosszankodás következett, de használat közben beláttam, hogy a teljes körbeforgatás elég kényelmetlen akkor, ha a lábunk között van a szerkezet, így valami támasz megoldás mindenképpen szükséges. Sőt, a Pro jóval nagyobb teljesítményű erő-visszatáplálási rendszerrel használ, aminek kellően szilárd támaszok ki-üljében nem igazán fogunk álvezni, lévén ki akarja majd rángatni a lábunk közül az egész cuccot. Váleményem szerint a már kissé felesleges, mert maximum Zetor vagy Kamaz szimulátorban lenne értelme a birkózni a kormányval, esetleg egyes szervó nélküli vagy régebbi autómóddal, de szerencsére ez alapból csak 60%-on működik, ami megfelel a régi Driving Force határodnak. Ha további kompatibilitási szeretünk elérni vele, mondjuk régi játékoknál, akkor akár vissza is állíthatjuk a 200 fo-



kos fordulatra, mert igen profin, mechanikus gétlákkal dolgozik a rendszer, amik hangosan csattanva vágódnak a helyükre, persze a megfelelő elektronikai kompenzációval együtt, úgy értem, hogy ezután a végkiterésük is a megfelelő helyen lesznek. A Pro simán bekalibrálja magát bekapcsoláskor, így nem tartósan hozzányúlunk a műveltet alatt, csak ha valamiért nem áll be a pálya, bár ilyen már nem tapasztaltam. A két force feedback (erő-visszatartás) között a Select, R3, bal hátsó váltó egyszerre történő lenyomásával kapcsolhatunk, amit a bal led villanása jelez vissza (egy 60%, kettő: teljes erő). A telerési kitéréseket pedig a Select, R3 és jobb hátsó váltóval létejűk be, celszerűen a kormány középpályába állítása után (900 fok szerinti közép).

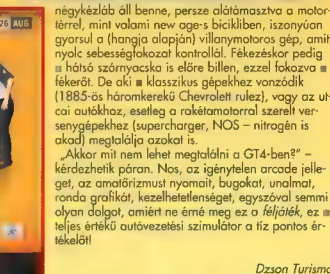
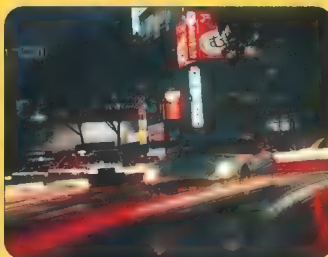
Es, hogy milyen vele vezetni? Nagyságrendekkel pontosabb, profibb és jobb! Pláne a már említett Viper kácsi regulálató meg vele, de akkor is jól jön, amikor 370-nel szágul-

szinte kötelező mindenkinek, aki komolyan akarja venni a GT4-et. Halálra egyet esztendő, hogy egyeseknél zúgótt a tájpa, de nálam tökéletesen, halkan tette a dolgát. Azti hiszen, jól jöttünk vele, hogy amúgy a kitérő kiegészítőket gyártó cég belepült a konzolok világába is!

A grafikai hibák is esztelenem. Elkezdtem leírni ugyan az egyes pályákat, a látványokat, a havas pályás rally-t, a régi kárművek újrapittelt részeit – úgy értem grafikai szempont-



Akár ismered a GT-keket, akár nem, a GT4 nem fogsz csalódni. Akár egyedül, akár ketten, akár lan partiban (helyi hálózat), hat gépen nyomulva, a GT4 ver mindent a mezőnyben. Az autók kitérőbbek mint valaha, sőt, akad pár furcsaság is, mint pl. az az UFO jármű, NIKE One 2022 névvel, amit az International B jösi lételekör kapom. Az első, hogy nincs kérelog, a tengely az üres kerék belső felületét érint. A vezeté-



dunk az egyesben (lásd említett licenc), mert ilyenkor a régi váltó izületi gyulladást okoz, olyan erősen kell tartani a behintázás elkerülése végett, a kis mozgásteret miatt, ha meg ki-húzzuk a tápot, nem tudjuk hol vannak egyesben az első kerekek. Nem akarom fényezni a Logitech-et, de a kis kormányt is meg voltam maximálisan elégedve, ám ez a nagy

ból –, de feladatom. Külön melléklet lenne, annyi pálya van, ráadásul némileg más látunk visszafelé is, ha éppen úgy meg a verseny. Fogadtatok el, hogy stílusosan csak annyit mondjak, jelenleg ez a legjobb autós játék a piacon, bármelyik géppel is figyelembe véve. Konkrétan három dolog nem tetszett, vagyis ebből kéthő pici hibaféle (remélem kiszűrik, mire ideér Európába).

A kép néha, nagyon ritkán és csak egyes helyeken, elveszti az interlode szintet, és olyan, mintha kihagyó valamelyik félképet, és szinten igen ritkán kép szétesési is produkál (mint ha nem törölne a régi képtárolót, hanem belemásolná az új képet a másóra). Ezen felül már tényleg csak pszichológus-kepen mondandó, de a főjón szép és realisztikus autók és környezeti mellé még mindig a PS-en megszokott kapka, rondán körbevágott figurákkal benépesített nésztérek tartoznak. A rally mód valamivel jobb, a kifutórozó alokkal meg a mozgó emberekkel, de azért a pályaversenyeken is lecsoréhtek volna ákt.

négyszáz áll benne, persze alátámasztva a motor-térrel, mint valami nem age-s biciklivel, iszonyóvan gyorsul a (hangja alapján) villanymotoros gép, amit nyolc sebességlépcsővel kontrollál. Fekvésük pedig a hátsó szögnyakcsa is előre billen, ezzel fokozva a fékerőt. De aki a klasszikus gépekhez vonzódik (1985-ös háromkerékű Chevrolett ruzel), vagy az ut-ai autókhoz, esetleg a rakétamotorral szerelt versenygépekhez (supercharger, NOS – nitrogén is akad) megtalálja azokat is.

„Akár mit nem lehet megtalálni a GT4-ben?” – kérdezhetik páran. Nos, az igénytelen arcade jelleg, az amatőrízmust nyomtat, bugokat, unalmat, ronda grafikat, kezelhetetlenséget, egyszerűen semmi olyan dolgot, amiért ne érné meg ez a féljétek, ez a teljes értékű autóvezetési szimulátor a fiz pontos értekelőit

Dzsam Turismo

MARTIN BELESZÓL

Írte: itokabó nem írok semmit, mert a Gran Turismo-nak nincs párja! Ja, de mégis írok: a földön fentem a gyönyörűséget, amikor megpillantom a (dátákban az ő 1-es BMW-át, meg a régi amerikai pontokait, a 71-es Plymouth Cuda-t, a 67-es Mercury Cougar-t, vagy a nagy kedvesem, az 54-es 300 SL kupé Mercit.

GRAN TURISMO 4

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NIN

grafika:	kiadó:
játszhatóság:	kiadó:
szavasság:	kiadó:
zene / hang:	kiadó:
hangulat:	kiadó:

- 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000. 1001. 1002. 1003. 1004. 1005. 1006. 1007. 1008. 1009. 1010. 1011. 1012. 1013. 1014. 1015. 1016. 1017. 1018. 1019. 1020. 1021. 1022. 1023. 1024. 1025. 1026. 1027. 1028. 1029. 1030. 1031. 1032. 1033. 1034. 1035. 1036. 1037. 1038. 1039. 1040. 1041. 1042. 1043. 1044. 1045. 1046. 1047. 1048. 1049. 1050. 1051. 1052. 1053. 1054. 1055. 1056. 1057. 1058. 1059. 1060. 1061. 1062. 1063. 1064. 1065. 1066. 1067. 1068. 1069. 1070. 1071. 1072. 1073. 1074. 1075. 1076. 1077. 1078. 1079. 1080. 1081. 1082. 1083. 1084. 1085. 1086. 1087. 1088. 1089. 1090. 1091. 1092. 1093. 1094. 1095. 1096. 1097. 1098. 1099. 1100. 1101. 1102. 1103. 1104. 1105. 1106. 1107. 1108. 1109. 1110. 1111. 1112. 1113. 1114. 1115. 1116. 1117. 1118. 1119. 1120. 1121. 1122. 1123. 1124. 1125. 1126. 1127. 1128. 1129. 1130. 1131. 1132. 1133. 1134. 1135. 1136. 1137. 1138. 1139. 1140. 1141. 1142. 1143. 1144. 1145. 1146. 1147. 1148. 1149. 1150. 1151. 1152. 1153. 1154. 1155. 1156. 1157. 1158. 1159. 1160. 1161. 1162. 1163. 1164. 1165. 1166. 1167. 1168. 1169. 1170. 1171. 1172. 1173. 1174. 1175. 1176. 1177. 1178. 1179. 1180. 1181. 1182. 1183. 1184. 1185. 1186. 1187. 1188. 1189. 1190. 1191. 1192. 1193. 1194. 1195. 1196. 1197. 1198. 1199. 1200. 1201. 1202. 1203. 1204. 1205. 1206. 1207. 1208. 1209. 1210. 1211. 1212. 1213. 1214. 1215. 1216. 1217. 1218. 1219. 1220. 1221. 1222. 1223. 1224. 1225. 1226. 1227. 1228. 1229. 1230. 1231. 1232. 1233. 1234. 1235. 1236. 1237. 1238. 1239. 1240. 1241. 1242. 1243. 1244. 1245. 1246. 1247. 1248. 1249. 1250. 1251. 1252. 1253. 1254. 1255. 1256. 1257. 1258. 1259. 1260. 1261. 1262. 1263. 1264. 1265. 1266. 1267. 1268. 1269. 1270. 1271. 1272. 1273. 1274. 1275. 1276. 1277. 1278. 1279. 1280. 1281. 1282. 1283. 1284. 1285. 1286. 1287. 1288. 1289. 1290. 1291. 1292. 1293. 1294. 1295. 1296. 1297. 1298. 1299. 1300. 1301. 1302. 1303. 1304. 1305. 1306. 1307. 1308. 1309. 1310. 1311. 1312. 1313. 1314. 1315. 1316. 1317. 1318. 1319. 1320. 1321. 1322. 1323. 1324. 1325. 1326. 1327. 1328. 1329. 1330. 1331. 1332. 1333. 1334. 1335. 1336. 1337. 1338. 1339. 1340. 1341. 1342. 1343. 1344. 1345. 1346. 1347. 1348. 1349. 1350. 1351. 1352. 1353. 1354. 1355. 1356. 1357. 1358. 1359. 1360. 1361. 1362. 1363. 1364. 1365. 1366. 1367. 1368. 1369. 1370. 1371. 1372. 1373. 1374. 1375. 1376. 1377. 1378. 1379. 1380. 1381. 1382. 1383. 1384. 1385. 1386. 1387. 1388. 1389. 1390. 1391. 1392. 1393. 1394. 1395. 1396. 1397. 1398. 1399. 1400. 1401. 1402. 1403. 1404. 1405. 1406. 1407. 1408. 1409. 1410. 1411. 1412. 1413. 1414. 1415. 1416. 1417. 1418. 1419. 1420. 1421. 1422. 1423. 1424. 1425. 1426. 1427. 1428. 1429. 1430. 1431. 1432. 1433. 1434. 1435. 1436. 1437. 1438. 1439. 1440. 1441. 1442. 1443. 1444. 1445. 1446. 1447. 1448. 1449. 1450. 1451. 1452. 1453. 1454. 1455. 1456. 1457. 1458. 1459. 1460. 1461. 1462. 1463. 1464. 1465. 1466. 1467. 1468. 1469. 1470. 1471. 1472. 1473. 1474. 1475. 1476. 1477. 1478. 1479. 1480. 1481. 1482. 1483. 1484. 1485. 1486. 1487. 1488. 1489. 1490. 1491. 1492. 1493. 1494. 1495. 1496. 1497. 1498. 1499. 1500. 1501. 1502. 1503. 1504. 1505. 1506. 1507. 1508. 1509. 1510. 1511. 1512. 1513. 1514. 1515. 1516. 1517. 1518. 1519. 1520. 1521. 1522. 1523. 1524. 1525. 1526. 1527. 1528. 1529. 1530. 1531. 1532. 1533. 1534. 1535. 1536. 1537. 1538. 1539. 1540. 1541. 1542. 1543. 1544. 1545. 1546. 1547. 1548. 1549. 1550. 1551. 1552. 1553. 1554. 1555. 1556. 1557. 1558. 1559. 1560. 1561. 1562. 1563. 1564. 1565. 1566. 1567. 1568. 1569. 1570. 1571. 1572. 1573. 1574. 1575. 1576. 1577. 1578. 1579. 1580. 1581. 1582. 1583. 1584. 1585. 1586. 1587. 1588. 1589. 1590. 1591. 1592. 1593. 1594. 1595. 1596. 1597. 1598. 1599. 1600. 1601. 1602. 1603. 1604. 1605. 1606. 1607. 1608. 1609. 1610. 1611. 1612. 1613. 1614. 1615. 1616. 1617. 1618. 1619. 1620. 1621. 1622. 1623. 1624. 1625. 1626. 1627. 1628. 1629. 1630. 1631. 1632. 1633. 1634. 1635. 1636. 1637. 1638. 1639. 1640. 1641. 1642. 1643. 1644. 1645. 1646. 1647. 1648. 1649. 1650. 1651. 1652. 1653. 1654. 1655. 1656. 1657. 1658. 1659. 1660. 1661. 1662. 1663. 1664. 1665. 1666. 1667. 1668. 1669. 1670. 1671. 1672. 1673. 1674. 1675. 1676. 1677. 1678. 1679. 1680. 1681. 1682. 1683. 1684. 1685. 1686. 1687. 1688. 1689. 1690. 1691. 1692. 1693. 1694. 1695. 1696. 1697. 1698. 1699. 1700. 1701. 1702. 1703. 1704. 1705. 1706. 1707. 1708. 1709. 1710. 1711. 1712. 1713. 1714. 1715. 1716. 1717. 1718. 1719. 1720. 1721. 1722. 1723. 1724. 1725. 1726. 1727. 1728. 1729. 1730. 1731. 1732. 1733. 1734. 1735. 1736. 1737. 1738. 1739. 1740. 1741. 1742. 1743. 1744. 1745. 1746. 1747. 1748. 1749. 1750. 1751. 1752. 1753. 1754. 1755. 1756. 1757. 1758. 1759. 1760. 1761. 1762. 1763. 1764. 1765. 1766. 1767. 1768. 1769. 1770. 1771. 1772. 1773. 1774. 1775.

Epp a múlt hónapban számoltam be egy igen egyedi és extrém próbálkozásról, egy játékezőről egy ségről, gyengébbek kedvéért: a Gamecube-as Donkey Konga játék mellé csomagolt konga dobort leszedték, és lassított csodát, mit adtán (ísmint az igazi isten, nem pedig a Márta, aki a kezembe nyomta) ebben a hónapban is nekem jutott a feladat, hogy egy újabb, egyedi játékot, és a hozzá használatos egyedülálló kontrollert teszteljem. A játék neve **DarkWind**, és egy igen méltóságot dobzon érzései (Gamecube és minden egyes tartozéka is elfért volna benne), és a játékon kívül benne lapult a **Gametrak** elnevezésű szerkenyly.

Mire való és hogyan kell használni? Na erről fogunk most értekezni. Biztos te is voltál már abban a helyzetben, amikor egy-egy idegesítő játék után legeszegebben bepáncozolnál valóra a „Continue” felirat mögött, a képernyőn vigyorgó ellenfeled képe. Biztos te is voltál már úgy, hogy egy egy vértároló után legszegebben belevetted volna a fejébe jobbról balról. Nos, eljött az idő, amikor végre nem a szerencsétlen Playstation 2-dőn, vagy az épp közeledben szundikáló macskán / kutyán / aranyhalon (vagyis a képernyőn) érzed el, hanem, minden dühödöd beledávidva valóban fejbe csúszhat a képernyőn terpeszkedő figura!

A Gametrak ugyanis egy teljesen speciális irányító szerkezet, ami csak is és kizárólag a Dark Winddel működik (még meg 1-2 kisebb kalibri játékkal), nem mellekeseen pedig az az első helyére, amivel virtuálisan, a mo-



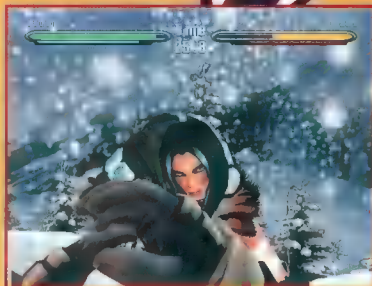
a jórólkalkuláltságunkkal kell kezelni. Kicsit ugyan el lett szúrva a dolog, hiszen mindkét kábelcsatlakozás ugyanazon az oldalán található, tehát úgy állítottuk be a Gametrakunkat, hogy állítsuk a TV felé nézzen, ellenkező esetben ugyanis képtelenség lesz bekapcsolni, hiszen minden irányú és távolgató inverzben fog érzékelni. Más kérdés, hogy ebben az állapotban viszont a Touch pad zsinórját igénytelen módon át kell vezetni a Gametrak alatt. Igazán megoldhatók volna, hogy a „pedál” a kábeloldali csatlakoztatás. Na most jön az okosság, a két szárny telelén találunk ugyanis egy-egy a kontrollerekhez csatlakoztatott kcsztyút is. A kcsztyúkat természet-

hátra lépni a touch padtól. Sajnos eltérő magasságú és karhosszú játékosok esetében vagy két Gametrak beszerzése a megoldás vagy minden egyes cserénél újra végig kell zongorázni a beállításokat, remélem nem kell elmagyaráznom, hogy miért. A cucc figyelni és érzékelni kezeink mozgását, a szögét, a magasságát, vagy épp a sebességét, a zsinór dőlési szögéből, hosszából, és sebességéből pedig a képernyőn megjelenő virtuális kezeknek végtelenül ugyanazokat a mozdulatokat, amiket a valóságban produkálunk. Nem is rossz, jobb egyenes, bal csapott, bal-jobb-bal kombináció, horgok, felütések, mind-mind helyes-közeli elérésre látnak viszont a képernyőn. Itt azonnal lehet produkálni mozgunkat, mindenki megmutathatja, amit az éjszakai szakszínhelyek parkolójában nem mer!

A mellekelt játék ugyanis egész belső nézetes vagy rekedés stílus, amiben csak a két kezünket, illetve az aktuális ellenfél felállítását és fejét látjuk. A game-ről egyikéből nem szeretnénk sokat értekezni, mivel full melléértékeléssel vele. Egy fantasztikus szereplőket felvonultató cuccról van szó, amiben vagy sztori módban végigjártasszuk a két főszereplő történetét, vagy választjuk az Arcade és a szakszínnyerő-játékos pontokat. Amit még érdekelni lehet, hogy nem csak a bonyorló, hanem a blokkolás is hangsúlyt fektetett, sőt van speciális ütős, Rage (düh) támadás, és kivégzés is a tartsályban. Ezzel együtt sem ér egy fabrikát sem. Unalmas unszimpatikus karakterek, bárgyú történet.

Ahhoz képest, hogy a Gametrak 2004-ben küldött fel (azt ne vérdéztéltek, hogy hol, mivel az nincs rajta a csomagolásban, csak a kategória neve „juttat”), azért én elegetedlen vagyok vele: sokszor nem jól érzékel az ütések mélységét, erejét, hosszát, a blokkolás pedig szinte használhatatlant. A szerkezet melle adott játék sem fogja maga melle állítani a játékosokat, ha már készítették egy „boks-kezelő” igazán nem egy ilyen fantasztikus hűveltség kellett volna kiismerni a szemünket, hanem valami minidrege mint mondjuk a Fight Night 2004 – bokszer-gámmal kellett volna picóra dobni. Amiben vannak valódi bokszok, valódi helyszínek, gyorlás, és rengeteg kiegészítő lehetőség, minijáték. Azt persze el kell ismernem: egy óra Dark Windes majom majom kemény és izmos, mint ha valódi zsákok ütlenének!

Csipi M. Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN

Megint egy próbálkozás, egy nem kell filléres speciális kontrollert, aminek van egy, azaz egy játék. Megdöglök majd ez is, mint a jofajta konyha pisztoly, vagy olyan, mint a gyengyenyfő. Igen, mint a szimulátor játéka Eya Toy, aminek az ég adta világon semmi ÉRTELMESEN jöttén nincs.

gunk fizikai valóságban küzdhetünk egy a képernyőn látható ellenféllel. Természetesen nem szakkor vagy Tenis-ről beszélünk, hanem bonyorló, alkatörő, küzdelemről! Hogy néz ki a szerkezet? Nos leginkább egy – a s'ggyere állított – TIE vadászhoz tudnánk hasonlítani, és az USB portba csatlakoztatható. A „szárnyai” egyszerű feleket borított kaptak, a központi elhelyezkedő „cockpit” ezüstösen csillog, bekapcsolás után pedig teljesen látsz látni a világot. A kábelhez tartozik még egy touch pad is, amit ebben az esetben nem a kezünkkel, hanem

sen fel kell húzni, ha jószámi szeretnénk, de lehetleg szimmetrikusan: hogy segítség, hogy körülbejárt hagyott a hüvelyk- és a kisujj, így még a funkcionális analógbot is könnyen elgázolhatunk benne (vigyázz, mert kifizorítva is bele lehet bójni, csak épp működésük zavart okozhatnak). A kcsztyúkat a szakszínnyerő műanyag horgász domlira emlékeztetjük zsinór köti össze, és egy-egy gömbben végződnek. Minálunk nekikészítettünk a játéknak komoly kólibrásolási szekción kell átmenünk. Be kell állni pozícióra, kezeket a tartókra tenni, jobbra-balra-

DARKWIND

GAMETRACK / IN20GAMES

MÁS VERZIÓK: PS2 / G NINCS

1-2 játékos
memória arány 8MB (32K B)
speciális kontrollert

✓ álmagyalja az egész testet
× inkább érdekes, mint jó

5 pont

A ki Spongyabob rajongó, annak másra kedvez az újev egy újabb játékkal, amiben a sörge, naivitásban világójának szociálisgyerek újfent visszamosolyog ránk kapalogatva a képernyőn. Sőt, én azt hittem, hogy a múltkor játékok kaptam meg, csak más néven, mert a kiadónak mintha néha az amerikai és az európai címeket változtatni. De most nem estünk rúf tőrre csapdájába, mert Spongya teljesen új játékkal tér vissza hozzánk, sőt, nem csak ő, hanem más, szintén Nickelodeons sztárok is játékkal magával. Ezt mutató a játék címe is, ami viszont így kissé meglepetés, mert én is azt vártam, hogy csak Spongya világban kavarhatunk újfent, de így néz ki, hogy a (múltkor) legnagyobb szereplőjeit lehet csak az előtérbe Nickelodeonok, jobban mondva a THQ, aki eme gamet vált kedves kiadni. Kisse talán becspós lehet ez, hiszen sokan rabolnak rá reflexből a Spongya felirat miatt s dobozra, és esetleg arra is csak otthon jennek rá, hogy bizony van még egy csavar a dobozban, bár ez már annyira bosszantó, mint a fent voltót árukapcsolat. Ugyanis a játék az EyeToy kameránál készült stílusát követi gyarapítva, ami dicsekedes dolog manapság, mert nem hagyják veszni a kis USB kukulós eszköz. Sajnos a kómai programok irányában még nem történnek kísérletek, pedig lehetne jó kis autós játék vagy repülőgépi szimulátor, FPS-t is kérdni, ami érzékeli a fejmozgásunkat, és ezt mondjuk felhasználja a kamera nézőpontjának a vezérlésére. De átnézve a doboz hátát nem élnék meg, nézzük hát, mit nyújt a Spongya.

Bob barátai: négyen vannak, vagyis öt rajzfilmsorozattól kapunk játékok a korongon. Azért szerencsés Spongyából jutott a legtöbb, mert vele négy gombában hadonázhatunk a kamera előtt, míg a Fairly Odd Parents hűlye varázsló pára három pályán képviselteti magát, majd kettő-kettő kapott valami általam ismeretlen szellemvilágú gyerekekről szóló csoncon, a fogyi trizsúr.

Jimmy Neutron és a Csupó Gábor által élrelelt Rocket csopot is (érdekes, hogy a fecsgeő tippeket dolgozták fel, igaz nekem elég ellenfelem) és a sorozat, és a kölykök inkább kutyaként fejlődöz: látom a legzsebbebb). Játék előtt érdemes beállítani kameránk élességét, fény- és mozgás érzékenységet az EyeToy menüben, hogy a játék szelén is jól érzékelje majd eseten kapadózásunkat. Start Game és a játékmódok (Single, Party) meg a nehézségi szint (allusion-sorozat Patrick - Wanda - Jimmy - sorrend) beállítgatása után pedig le tehetjük a kontrollert, mert innen már a felső végtagjaink lésezen a főszerep. S miután behadonázunk a nevünkkel, és annak színét - ami a multiplayer játék miatt hasznos -, máris fejfel ugrathatunk Bikini-félek meleg vízbe, vagy más pályára, de én úgyis sorban ismeretlen az egyes szinteket.

MARTIN BARNIK

Gondolom sokan vettek EyeToy kamerát gyerekeknek, nekik ez biztos jó lesz.



Bikini Bottom Bowling: Mint azt én idegen nyelv szakértő már kiáltozta, itt bazo guruló bábudöntőgéses lésezen. A Firkabobos (jelképezte, rajzolt Bob-ból) kis bevezető után már a pályán is vagyunk, ahol egy ide-oda mozgó nyíl megállósával indít a tekegály az általa mutatott irányba, mi pedig a golyóban ülve vezéreljük a kezeinkkel, jobban mondva a benne látható jobbra is balra nyúló bízergátlósával tudjuk a pontoktól irányt lelelőszelni valamelyest.

Krabby Patty Match: A titkos recept alapján készülő herkenytűburger összerakásában



segédkezikünk sárba barátunknak. Ő dobálja az alkotórészeket, nekünk pedig el kell kapkodnunk azokat, persze időre. Később nehezebbé pár medúza is belibag a mezőbe, így a hadonászni először némileg megzavarulunk, hogy ne hagyjuk beleszúrni valamelyikbe.

Boating Madness: Bob, mint az közismert, nem éppen a hajóvezérlési tudományáról híres, de erről Puffi osszony tudna a legtöbbet mesélni. Itt sincs könnyű helyzetben, de szerencsére a szelvérdőre kivettelt önmagunk segíthet neki ebben, és a kétérdőli vezérlő nyílakkal kormányozhatjuk a járművet. A motorcsónak egyre gyorsabb sebességre kapcsolt, miközben a rozsdásnői buborékokat egyenként elkapdani, és hatádszóra is belemergünk a csatornából felbukkanó halnak, kukának, vagy szembe szabálytalanul közlekedő mások motorcsónaknak...

Jellyfish Jam: Nincs tökéletesebb izésítő, mint a finom medúza szel. Ehhez viszont medúzák is kellene, amit itt először elhelyezkedő kövek mögött találhatunk, és egy elegáns kamardzsalattal kell besöpörni Bob halójába. A letekegyedő is az egyre gyorsabb elűnő puhatestűek mellett még barátaink is zavarnak azzal, hogy váratlanul elő ugarnak elő a kövek mögül, mi pedig reflexből odaszaladunk, rontva ezzel pontszámunkat. Sőt, nehezebb fokozaton még az ugyancsak ismerős tüközésével is meg kell birkoznunk, vagyis bal kezünk helyett a jobb emelkedik fel a képernyőn, kapkodásra késztetve a T. játékokat.

Magic Mix Up: Wanda és Cosmo játéka ez már, amiben filli-tipi típusú, összekevert képrészletek ábrázolják a puzzle kirakása a célunk. Először kijelöljük a kockát, majd az új helyet, bírzigalós módszerrel, 6, 9 és 12 darabból álló képeket kapunk, persze időmértékel.

Fishbowl Frenzy: Cosmo megáldandó, és a lyukakot leendő: a pihenshéllyel szolgáló akvárium falába, ahol aranyhalok névelnek leledzik a két kúndérféle. Ezeknek az egyre növekvő repedelesnek a befalozása lesz mozgásunk célja.

Fairly Odd Invasion: Ez igen kellemes kis játék! Egy golyóba van a képin bekéverve, és azt irányítjuk bármire is kezeinkkel. A gurigással pedig a támadó robotokat kell kiiktatnunk, felszedvege némi extra tárgyat is az oránálban. Ezt még élveztem is!

Ghost Catcher: Na, ez az általam nem ismert sorozat. Két fűkő van egy jégpályán, amin kétérdőli benyúlunk ott ján ki valami löve féle, ahol aktívuljuk a mancsunkkal. Ezzel egy szellemet kell kiűlnünk, de közben a bent rekedt barátunkat is vizsgálni. Nekem a játék és a kúszás.

Portal Party: Ez egy sokszögű pályán játszódó. Embertüknél először fel kell szedni egy tárgyszót generátort, majd annak segítségével elkápi a szellemeket. Ez a túl bejövös.

Deep Sea Danger: Ez már Jimmy Neutron terület. Itt kis oldcsóhal féle foglalatosságban lesz résznünk, amiben adva van egy tengeralattjáró, amivel be kell gyűjteni a begyűjtendőket, és vigyázni az akadókra. A vezérlése jól eldől, és jóban kezeinkkel határozunk meg a mélységet, a ballal pedig egy rövid ideig tartó pajzost aktiválhatunk.

Deflect-o-Matic: A sokszögű pályán atomok falnak ütköztetés lesz a feladatunk úgy, hogy a megfelelő oldali mágneses mezőket aktívuljuk, amiről az atomom visszavápat.

Hanging Out: Itt a Rakétacsapat jön. Ez talán a legjobb játék az egészben. Egy sárkány repülőt vitorlázunk, amit a kétérdőli elhelyezési gombsorokkal tudunk kormányozni, illetve a mozgását változtatni. Ez teljesen olyan, mintha kinyúlott kezeinkkel mi volnánk a gép és billegünk manővereznénk.

Rocket Hockey: Majdnem olyan ez a sző, mint a pocket hockey (zsebhoki), és azt is kezezzel kell ráadásul játszani. Már el is képzelttem egy XXX-as EyeToy játékot, amiben illyegye rángatjuk a levegőt... Na, de ne esünk túlszókába. Erre feladatban ugyanis a kapuba kerülünk a korong által, és a felénk lőő korongokat kell úgynevezni kivédnünk.

Ennyit kapunk hát a pénzünkért, közepes grafikai megoldás, de mint tudjuk, az EyeToy játékokban nem is lenne jó a külsőföld képernyő. Egy ismert poén viszont van még a játékokban, ugyanis ha a mi letekegyedő csúcsotok valahol, akkor fényképezkedhetünk a fohásfél! Nekem pl. Wanda az orromal húrja az egyik ilyen, pedig csak előre mutatót szégyen...

Spongyadzsón

SPONGEBOB SQUAREPANTS: MOWIN' WITH FRIENDS

| MÁS VERZIÓ: JELLENLEG NINCSEN | THQ |
|-------------------------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játékossegély: | JÓ |
| szépséghatás: | JÓ |
| zene / hangok: | közepes |
| hanghatás: | JÓ |

1 játékos, egyetlen memóriakártya (NAND) (szépséghatás) (nagy hanghatás)

✓ egyetlen spongya! ✓ közepes minőségben

6 pont

576 KONZOL

STAR LOGO

AZ EN MOBILOM

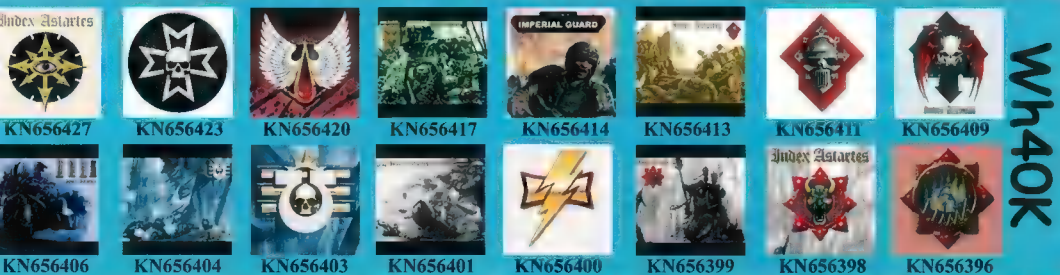
SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



KONAMI



NINTENDO



Wh40K

Színes háttérképek letöltésének lépései: 1. Bármely mobilhálózathoz küldd el SMS-ben a 06-90-635-545 száma a kiválasztott háttérkép kódját!
2. A válaszban megérkezőt könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet.

3. Mentés a telefon memóriájába.

Önvalóság, sokadszor. Ha már az 576 Konzol talán nem messziség kijelenteni – az országban egyedülállóan lehetőséget biztosít a tapasztalásért, hogy a szórakoztatás mellett a mondanak szubjektív véleményüket, gondolatokat, vagy egész egyszerűen csak azt, ami éppen kint van a nagyvilágban, akkor azt ki kell használni.

Ebben a hónapban nagyon későn kapom meg a beírt tesztadagomat, ezért azzal szórakoztattam magamat, hogy bevezetők írogattam a magam szórakoztatásáról, és közben reménykedtem, hogy ha kapok Martintól véleményt, akkor hozzá lehet csapni valamelyikre – és éppen vidd ki jellek. Nos, most jött be, de még sincs szabadon kirábolni. [Itt most következik az, hogy bevezetők írogattam, de mivel az egységben semmi közöm nincs a Tenchuhoz, az írásom megkezdtem től magamnak.] Az első a **Fatal Shadows** ad: mit veszel lapokadok-ninjászok-harbaszoros-heraklósok és más (na tessék, ez is a gumiarcú hírszórás műve) nem torzok ezek közé, úgyhogy azt hiszem ide is keleti harcművészekről is néhány szót ejtsem.

Ninják. Szógorán... mindazok... hogy miért? No, azt hiszem beszéltem ki arról, hogy ezek a mestelen gyilkosok hogyan lopnak be életrebe anélkül, hogy a torkukat elvágják volna.

Azt hiszem három hullámban, mintha egy jól megtervezett kampány részei lennének.

Először 9-10 éves koromban jöttek, kömege- sen, úgy, ahogy egy jófajta hadsereg, megad- foltva magyarság harcos nyúlhatat. Ekkori- ban élt a VHS az aranykorát, és pedig két fajta filmem hamarosan hajtandó nézni.

Egyrészt Japánja '80-as évek eleji olasz horrorokat, amik később meg- is harcosokká, és félre- szocializálódásomat (aki Fülci Beyondalál kezdett

9 évesen, az végemé bármire – Bőhi) és Das (japánul), misztikus amerikai nina filmet. Utóbbiak- ba tulajdonképpen az volt, hogy az éjszakai semmi köze nem volt a japán harcművészetekhez. Jött Shō Kōhō, aztán vagy a jó, vagy a rossz oldalon szétvá- gott mindeket. Mini-Vega pedig újragott, aztán visszatért a szalagot, és kezdte elől az egész- set. No, ez menti évszáz. Aztán elkezdett szórakoz- ni... a... hánálam, meg középső és mi- gyes, hamar elfelejtődött az egész. 17 éves

koromban ült be megint a ninjő lak. Ekkor azonban más volt az ak, ráhagyó akartam. Napj 24 órában, na- lajban képpen mindig volt, hogy mi. Előbb-utóbb- törvényszerűen rábuktam a noriáras filmekre, azo- kon belül is az igazi gyönyörűségekre, a ninjő szu- kokra. Talán hatolabok... tudják, de a nyolcvanas években szinte minden noriáras film (tudjátok, gép- hang részelt a filme, ugyanolyan szemérmű, ha valaki az időjárás dicsőit, és ha éppen a fel csodáló sugárforrásában meghalt, ő pedig heretikus fűszere- zett nyit csomócskát felszűz a pusztó közepén) német- nyelven jött be. Na, ebben az egyégen éppensé- monda, hogy egy bizonyos dolog a ninjők bűne volt. Itt most állunk meg a ninjők bűne volt. Itt most állunk meg a ninjők bűne volt.

...Csak azért tartom ezt fontos- nak tesztelni, mert ma, amikor a ninjő szűz gyönyörű kultúráj- szerves része immár, mindekit- nek joga... megismereni az a- det, és most már egy 576 óva- s... védekező azzal, hogy... lett megvilágosítva. :)

Aki pedig véletlenül szeretne a Tenchu-ról is olvasni, annak jó hírünk van: tíz perc szenvedés után meg- kapja, amire vágyott: leírás a legújabb epizódról, a Fatal Shadows-ról.

MILYEN EGY NINJA?

Aki most kultúrátörténeti érdeklődéssel várja, az rossz helyen jár, hiszen én csak azt tudom megosztani vele- tek, hogy a Tenchu mi a cél ábrázolt herakus gyilkos- gépjárt (hiszen az önlehetőség). Adott két lány, az egyik 19, a másik egy híján húsz. Persze az nem a létszám, hiszen ugyanolyan alig létezik ki a pánthozsok körül. Ayame – ismerjük már korábbi- részekből – kinéz kb. 18-nak, míg „párja”, Rin leg- alább 12, kilábos és IQ-ban... sokkal több. Úgy ö- nek, mint senki más, az érdeklődőkről van szó, maxi- mum egy [jaj] hangja el... ajukokat, és az is inkább az orgazmus alternatív, komolyabb gyilkosoktól nélfői- mondásalkotás, nem pedig a... rő szava.

(Amiről beszéltem, és ab- 16-22 éves lányok. Erőlkös zér, hisztélet zér, felelősség zér. Maximum reakció: [jaj] Martin)

Ök lennének hát a nin- jők? Dehogy. Már in- utaló egy.

KÉT JÁTEK, KÉT CSOPORTNAK

Nem tudom, hányan vannak olyanok, akik nem ismer- ik a Tenchu-t, mint sorozatot, jelelmek, kategóriá- ban fő innovatív és hangulatteremtő. Hozzájuk szókot- most. Adott egy adott terület. Ez az ellenfél (és rossz- aban esetben gyantalan párosok) járórész, illetve- élék mindennapi életüket. [„Neked ma mi a dolgod?” – Sorakolt az ajtója, ott jábóra, három méter, azán visszatörtök és visszatért. – Oké, csak vigyázz, egy- ninjő halba... az szörny, pob!]. Két lefőgyműg... Az egyik, hogy Doni May Cry-ón edzősőt izületi- ket beaizsoltó világírások a pályát. Senki nem fog meg- díjazni ezért, sőt Gyorsabban végzik, mint a har- lomnapos írás. Észrevesznek? No, de? Karod el, van egy/ha/támadás, meg ugarni is tudnak, elég lesz.

Az új Tenchu rész három óráig bírja ellenük, aztán megadja magát, vége. Nem gátló, lehet lefektetni és ki- méri új uccot, pipa a mellét, a DVD-1 pedig köl- csiadók.

No azok, akik ezzel a lelkiségével kívánnak élni, be- se kezdjenek. Nem azért, mert nem érheti őket si- terelmény, hiszen ez nem igaz. A probléma az, hogy... számukra lett megalkotva a sorozat, és félrelételeg az underground jóni suliban is- és lennének már első nagy hitba szűre. A nyit- tamosdó egész egyszerűen nem szórakoztató! A közönség unatkozik, a lachy pályá- komor végel ér, és szégyen nyit-lányok is- szíveslegellenek maradnak.

Néztek azok, hogy kinek szót a játékt! Műtész az, aki élvezni akarja... az összes perccel! Először is vár, kiirelmen. Egy- pontosan csak támadásod? Akkor azzal



Azt már csak remé- gan remem elmesélni, hogy ekkor tudtam meg, hogy egy... kilós ninjősz- börtöm képes 15 gram- ... tehát egy egészé- ses odag parizemléi kön- nyebb – laogga olukni, hogy aztán a megféle- mültségen vissza is vál- tozozon. A környezé- dők demélt csendjénél- tőlán csak a dobóbnél- volt halkabb – ilyen van? Van bizony, az igényé- ves filmek kedvelői ek- koriban követtek el világ- szerke kömege öngyilkos- ságot.

Következő – jóval unat- masabb – fejezet: valamely- lelemény. Szeren- csefélen ninjők már nem képezték részét a élet- nek, háló az égnék. Ekkor jött a Tenchu sorozat, a szenziós, gyorsakör- erős küzdelemről operáló Ninja Scroll és a nem- amerikai – de hasonló- t- máit feldolgozó keleti – fil- mek. Megvilágosítottam. (No, csak meglett a sztorit Martin :)

ként viellelde konzum- halgy, szigorú tekinteti- magyarság harcos, aki- le ragadt ott, hogy 13 ve- sen változó helyt morált egyet, és azóta így morad- és van vezérgyógátára jellemző rovaszszóval és szervezőkészséggel bíró- gazember – na, és szímen- ninjőszok, és ellenfelek- oldón. De hol van gyerek- korom fekete ruhás harco- s? Nos ő a leggyengébb- ellenfelek között foglál- helyt, valószínűleg nem tu- dott felmutatni kellő számú- deatenciát, így a kisgyű- ninjő-alkotás szímié- Persze a szarkazmusból- kisitá vészreves ezek a szerelők rendelkeznek min- denlél, amivel egy harcosnak együtt tartuk vissza a megfelelő- lantában! Ha megfordult a szerencsétlen ellenfél, los- san lapozzuk mögé és imádkozzuk, hogy észre- ne vegyeni! Ha ott állunk közvetlenül mögötte, akkor szad- bad csak tudunk, ilyenkor csodát tudunk művelni, rengeteg kinevetést személtünk meg rövid idő alatt. Ez mekkora élmény, ha a legújabb nomen fokozaton – rendre el tudjuk ezt a végélmény egyszerűsített- dolt- gátítani. Először, lapozdál, ál – nem kell több! Három szű, és mögötte micsoda pályavérzés! Mekkora sikerélmény rejlik ezek mögött a szavak mögött, pláne akkor, ha erő- törekszik, hogy egész- vörösrezekek purgáljunk ki észrevételül. Akkor, ami-



tegyünk csodát! Rejtőzünk, guggolva oszorgunk, a le- végűi a lányokkal együtt tartuk vissza a megfelelő- lantában! Ha megfordult a szerencsétlen ellenfél, los- san lapozzuk mögé és imádkozzuk, hogy észre- ne vegyeni! Ha ott állunk közvetlenül mögötte, akkor szad- bad csak tudunk, ilyenkor csodát tudunk művelni, rengeteg kinevetést személtünk meg rövid idő alatt. Ez mekkora élmény, ha a legújabb nomen fokozaton – rendre el tudjuk ezt a végélmény egyszerűsített- dolt- gátítani. Először, lapozdál, ál – nem kell több! Három szű, és mögötte micsoda pályavérzés! Mekkora sikerélmény rejlik ezek mögött a szavak mögött, pláne akkor, ha erő- törekszik, hogy egész- vörösrezekek purgáljunk ki észrevételül. Akkor, ami-



kor a menési lehetőség hiányában 10 perc után készek vagyunk mindent elől kezdeni, mert a nyolcadik ellenfél észrevett, és mi szeretnénk úgy élni, ahogy egy igazi ninjái Bosszú árnyékát, elhíjhat mindenki. Csak azért nem értem még a végére, mert ahányszor megcsinálom kétségbeesés egy pályát, utána addig kezdem újra, míg kiképzés nem sikerül. Először még csak a pozitív pontszám a cél, már ez sem könnyű – a sima gyilkolás kevés pont, az észrevétlen kisével több, de minden lebukását a többszöröset vonják le. Ezután jön a lépcsőfok, hogy a használtunk tárgyakkal szimulirunk, nincs győgszer, pláne nem újulásiút tal – ezen eszközök használata nélkül értesít 100 pontot nyertünk. Még mindig alig va-

sékben vannak). Ha valami zajt adunk ki, esetleg rossz helyen hagyunk egy holttestet, a indikátor látszárban jászta jelekkel alakul, ilyenkor készületi állapotban van a környéken mindenki. Mintha egy nyíltan látott volna doktor úr, de olyan bizonytalan vagyok. Vagy mégse? Ez még mindig kiképzés ar-ra, hogy elhíjhat a színlő, egy idő után úgyis azt fogják hinni, hogy a talált holttest vagy nemi beteg-ségben, vagy védegyengülésben halt meg örjőrel közben – ez náluk a mindennapok része. A gond ok van, ha tényleg észrevettük, akkor egy felkutatójel mutatja azt, hogy minimum 25 ponttal lettünk szegényebbek. (Látom, látom, nyek lába van, négy méter magas és hatalmas állkapocsai vannak! Csak egy ninja lehet!) Főszámban gamerek ilyenkor „No gyer-

■ talán kedvet kapott ennyi alapján, sokan pedig alapból régi ismerő a sorozatnak. És hogy a Fatal Shadows miként foglalkodik be ebbe a szériában? Mint egy megcsinált küldetéslemez. Ninja-látás-sal kell keresni azokat a momentumokat, amik korábban nem szerepeltek valamelyik epizódban. Vagyunk akkor sora őket, nem lesz sok a pályák nagyok. Az eddigiekkel sokkal hatalmasabbak, több technikázási lehetőséggel, sok ellenféllel, még több káromkodással.

Párhuzamos sztorival, kávélyre fejlesztéshé-képességek, föllelfelek, megnyitható pályák, össze-fűződő lehetek, vadonai kivágások? Ez mind köte-lező fejlesztés, ettől egy tesztelő sem fog megosoba



gyunk pluszban? A végűs cél a totális észrevélőnség. Ekkor jön a már említett játékmenet, ami az árulókba kergethet sokakat, és a hízadik, huszadik nekifutást is a mindennapok részévé teszi.

Hogy egy kis játéktechnikába is belemenjünk, gyorsan értelmezzük az ellenfelek jelzéseit, melyeket a bal alsó sorkában láthatunk. Zöld kérdőjel: teljes mértékben győzöttél a tag „Ninják? Olyanon csak a me-

tek” felkutatással a rényg közegébe vették magukat, míg mások a „Remy” menüpontjára ismételt megkérde-sel próbálkoznak. A csendes őlesnek azonban nem csak élvezeti értéke van, hiszen a tekercshez csak egy juthatunk hozzá, és ezek az iratok jelentik a speciális mozdulatok megnyitását egyetlen úfőit, érde-mes tehát szenvedni, megérni Hiszen ez a Tenchu! (Itt az az a beközdésen besztam a röhá-géstől. Vago, ez pályafutásod eddigi leg-jobbja volt! Martin)

MÍRT NEM TÍZES AKKOR?

A cikk – talán mostanra egyértelművé vált – vállalkozás kedvű kímélés embereknél készült, alacsony a játék. Nem kívánok gombakészítést, mozdulatokat és trükköket ismertetni. Akinek a fenékbe tesznek,



ponztómat adni, hiszen elvárható, hogy ne ugyan-azt kapjuk mindig. Ezek mellett kicsit csodálkozunk [?], hogy a grafika semmit nem javult, a házi készí-tési pályák a multiplayer játékmóddal együtt bőséggel mondhatunk, és ha a színlőre tesszük a kez-zünket, akkor igazság szerint lejátszást sem látunk semmi! A lossan két éves utolsó epizód óta. A rajon-gók persze imádni fogják, ha ezeken túl tudják tenni magukat, aki pedig először játszik ninjász, azt igen kellemes meglepetés is érheti. Akkor mindenki jól jár? Végül is majdnem, csak az örökké morgó, min-dig elégedetlen, újításokra éhes okoskodó tesztelő-nak van hiányérzete.

TENCHU TÖRTÉNETEM

TENCHU: FATAL SHADOWS

SEGA / FROM SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| gratifikáció | közepes |
|---------------|---------|
| játszhatóság | 10 |
| szórakoztatás | 10 |
| zene / hang | 10 |
| hangulat | 10 |

1. Játékos
memóriakapcs. 800 (2x20)
nagy rangú (főjel check)
✓ ha nem lettek volna az előzmények,
örömmel tapasztalok
✓ 100 év alatt annyi újítással teltett
akár 100 év alatt annyi újítással teltett

6.5 pont

Vago

1998 + 1998 + 1998 + 1998 + 1998 = 999 Ft

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

W. VANCE

J. VAN HAMME

XIII

FEKETE NAP

KAPHATÓ AZ 576 SHOPOKBAN ÉS
AZ 576 ONLINE WEBÁRUHÁZBAN!

ÁRA: 1495

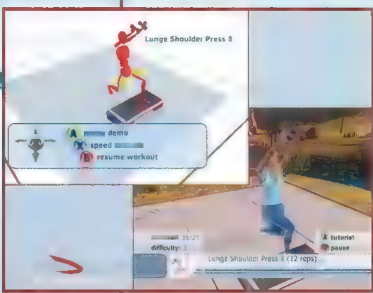
KRAK!



HAMAROSAN MEGJELENIK!

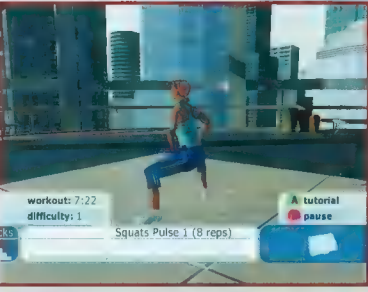
W. VANCE

Mivel a kiadók minden évben a nagy karácsonyi bevásárlási szezonra időzítik a legnagyobb nevű játékok megjelenési időpontját, elkerülhetetlen, hogy a helyhiány ne szelektáljunk, így azt jó néhány olyan játék, ami még tavaly készült össze, illetve december elején jött ki, érhető módon, hogy ne a nagy nevéktől vegyen el értékes oldalakat, csak most az uborkaszezonban kerül bemutatásra. A **YoursellFitness** is egy ilyen game, már ha lehet egyáltalán játéknak nevezni... A cucc egyébként, ha jól emlékszem tavaly november végén jött ki, és elég nagy botrányt is kavart. Na persze, más programokkal ellentétben nem a tartalmával (hiszen végig soron egy fitness [játék]ról beszélünk, amiben igen csak nehezen tudok elképzelni, mondjuk a Manhunt-hoz, vagy a San Andreas-hoz hasonló véres vagy erkölcsötlen jelenteket), hanem a létrejöttével gondoltok. Állítólag még tavalyi év elején történt, hogy az 1994-ben a Ponyvaregény forgatókönyvét Oscar díjjal kapott Roger Avery forgatókönyvíró egy joggyakorlatokat tartalmazó játékkészletet adott el a Microsoftnak. Aztán egyszer csak, nagyjából a játék megjelenésével egy időben kapott egy ajánlatot, amiben előkezemen megkérték, hogy mondjon le minden „jóga jogáról”, miközben a ResponDesign – akik egyébként szoros kapcsolatban állnak a Microsoft Xbox divíziójával – a piacra dobta a YoursellFitness-t – amiben – lássunk csodát – szintén

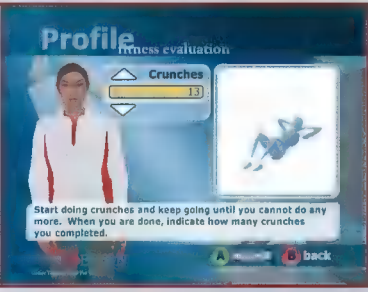
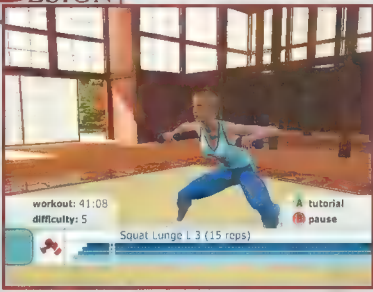


MINDENT EGYREVE

Nekem nagyon tetszett a program (és nem csak azért, mert jómagam is némi úszógimnásztól küszködöm), előremutató, hasznos dolgokat tartom, ami még szélesebb körben hozzáférhetővé teszi a házi konzoljainkat, és ami még látványos, ahhoz, hogy átmozgassuk magunkat, nem kell hozzá EyeToy-t, vagy tónuszyneget vásárolnunk, csak egy konzolra meg egy TV-re van szükségünk. Szerepecskén a YoursellFitness nem egy ResponDesign szórnypróbát, hanem egy korrektül összerakott, tartalmas, szinte már személyi edzőt is helyettesítő program. A megszokhatatlannal sok gyakorlat lehetővé teszi a legextrémebb edzésterv összeállítását is, plusz még az étrendünket is megválogathatjuk. Csak legyen, aki kibirja a koplálást, meg a felolár utragruglást! Bátor ajánlom mindenkinek, mert a mozgás senkinek



responDESIGN



nyos, hogy a játék megjeleni (Xbox-ra, PS2-re, és PC-re is, bár a PS2 megjelenésben nem vagyok biztos, de mintha ki-jött volna most januárban), és mindenféle igen csak jó kritikákat kapott.

JÁTEK? NEM JÁTEK?

Szerintem nem játék, inkább interaktív edzésterv szerkesztő program. Kezdetben is saját paramétereinkre kell beállítani a játékot. Szépen beírjuk a nevünket, a testmagasságunkat, a testsúlyunkat (a saját érdekében a valódi súlyunkat pótyogtassuk be – nehogy aztán egy korai szívhalál legyen a nagy izdaság vége),

beállításon, az edzésprogram megtervezésénél, illetve ötlet-hatjuk a gyakorlatok végzése közben is. Akinek fellelhetem az érdeklődését, azoknak elmondandó, hogy a program igazensok professzionális, hiszen több ezer gyakorlatot kapott helyet a DVD-n. Meghatározhatjuk, hogy mely izomcsoportjainkat akarjuk edzeni, esetlegesen csak kardió edzésen szeretnénk részt venni, de napokra lebontva kiválaszthatjuk, hogy fel-sőtestet, vagy az alsó-felső végtagjainkat szeretnénk-e megerősíteni. Sőt tovább is megyünk! Lehetőségünk van különböző étrendek beállítására is, megadhatjuk a napi kalória bevitel mennyiségét, és attól függően különböző reggeli-ebéd-uzsi-vacsora kombinációk közül válogathatunk (számítalon variáció került fel a DVD-re), de például tarthatunk lisztmentes napokat is, ha úgy tartja kedvünk. Levezetésként pedig, mint mondtam többek között ott vannak az igencsak magas fokú joggyakorlatok, amik garantálják a lehető összes izmot szét-szakítani a testünkben.

Gratifikáló nem is tudom, mennyire lehet érdekelni egy ilyen játékot, de amiket látni fogsz benne, csak kellemesen nyugtatóak a szemnek: vagy gyönyörű szabadtéri helyszínekre, vagy felhárkókra x-ed emeleten lévő luxus-lakások hatalmas panorámái oblakolai át, szintén fantasztikus klímát biztosító szobákban végzethetjük a gyakorlatokat. A Motion Capture mozgáscaptúra igazensok magas szintű, és kedvünk szerinti forgathatók: zoomolhatunk a kamerával. Természetesen minden gyakorlatot megnevezhetünk izomcsoportokra lebontva egy próbababbar-szerűen szimulálva is.

sem árt, ráadásul meg van az a hasznos tulajdonsága, hogy esetlegesen jó időpontban való felvilágosítások a család más tagjai is egy kicsit pozitívatlanok állnak majd a kedvencek konzoljainkhoz. Mert azt ugyancsak tudni használni egy tizenhat éves csüt, mint egy kétyéres csatlakozója, okinek se kedve, s pénz, s energiaja, hogy faradón mel után lemenjen még a fitness terembe.

Olcsó és praktikus, és inkább ez, mint a nagy magyar fitness-guru ráhies és megkérdőjelezhető eredményességű videókatálva vagy DVD-i.

A Gdszsr

csipimle@576.hu

szerelap az említett joggyakorlatokat is tartalmazó edzésprogram is. Avery-t pedig din nem ettek a fere lágyára, hamar ázszerkato a dolgokat, és rövid időn bepe-relt a Microsoftot, cirka 30 millió dollára. Hogy mi lett? Lesz a per végigmedelre, azt egyelőre meg nem tudni, az viszont bizo-

és azon kívül a céljainkat is megadhatjuk, ami egyénektől függően lehet mondjuk jobb kondíció, erősebb állóképesség, vagy esetlegesen súlyfeleletől való megszabadulás is, pluszban pedig még a jelenlegi állóképességünk is tesztelésre kerül. Ez a fitness tekemben jól be-avált pulzusmérés mérissel történik. Vagyis, le kell mérnünk először nyugalmi állapotban a pulzusunk, majd a gép által adott képtérce-ugrófős útán ismételten le kell mérnünk, abból a két algoritmusból aztán valamilyen bonyolult matematikai útton a gép kikalkulálja a kardió edzések keményiségét, és az állóképességünk, kondíciós erősségét. Ezután jöhet a saját edzéstervünk összeállítása, napokra, hetekre, akár hónapokra is lebontva. Ha meg nem mondtam volna, a játék elejétől egészen annak a végéig segítségként is kapunk a virtuális személyi edzőnk, Maya személyében. Ő az egyébként, aki végigkísér minket a menükén, a

Azért az igazságához tartozik, hogy a program grafikaal meg messze van mondjuk a DOA-EBV-től, de azért így sem rossz az összkép. (Fényképekkel job, mintha mondjuk egy him-namú edző dirigálta a TV-ből, na persze ez is csak nézőpán kérdés)

YOURSELF FITNESS

RESPONSEDESIGN
MÁS VERZIÓK: PS2

| | |
|------------------|---------|
| 1. CRUNCHES | JÓ |
| 2. SQUATS | KIÚVÁD |
| 3. LUNGE | JÓ |
| 4. SQUAT LUNGE | KÖZEPES |
| 5. SQUAT LUNGE 1 | JÓ |

1 Játékos

✓ értékelendő kezdeményezés, kellemes tartalmas darab ✓ nincs különösebb hibája

8.5 pont

MARTIN BELESZÓLI!

ez a szöveg személyi edző, csak legyen lelki ereje és kitartása az em-bernek!

ne a végigcsinálja a-ten olvasom,

játékról, az-az is egy-edzőszo-velkőzik az



Magyarországon forgalmazza:

N-TEC Kft

1102 Budapest, Szent László tér 20.,
Tel.: 06-1-261-1219
e-mail: info@ntec.hu
www.ntec.hu



MONSTER GARAGE

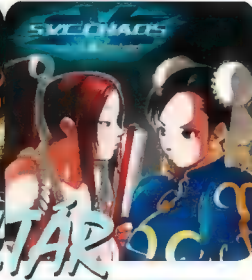
Életem első Xbox felőlátó szerelmén Bajtós Gábi emlékeimnek szentelné (hisze porára :), és is felsorolói játékok minőségű sorrendben felsorolni. A Monster Garage egy kéke-mény tuningolás játék (mintha látnám volna azonos címmel egy sorozatot is valamelyik műholdas családnál...). Olyannyira elmerülünk a szokma rejtelmeiben, hogy gyakorlatilag idők 90%-át a műhelyben töltjük. Meg is írtam, hogy az egész szórakoztatásból áll, és a végén ki sem próbálhatjuk a verdat. Szerencsére, vagy mint utóbb kiderült sajnos, 2-3 óra játékú idő után tesztelhetjük őket. Gyakorlatilag teljesen realisztikus, a valószínűség is létező kocsikat bányálunk össze (meghozza vagy fixszer bonyolultabb és részletesebb kidolgozva, mint a GT-ben, vagy az Undergroundban), egyélen különbséggel. Mindegyikre felszerelhetünk valamilyen különleges fegyvert (pl. lángszórót), aztán egy speciális arénában teljesíthetünk konkrét pusztítási feladatokat. A játéknak az része nagyon gyenge: a feladatok unalmas-



sok, a grafika PS1 szintű, a fizika pocék. A szerelgetés játék viszont nagyon korrekt, és roudásul még hangulatos is. A Tutorial elvégzése után viszonylag hamar megtanultunk mindent. Minden feladat egy kis listán szerepel, mégpedig meg kell kell rendelni, felszerelni a kocsiról, és barkedésen a rendelt elemekkel. Az utolsó munklat 4 segítő- társra végzi, akik közül mindegyik valogatottunk, hogy ki a legalkalmasabb egy adott feladatra. Az alkalmasságot mi magunk szedhetjük le automatikusan, vagy manuálisan. Ez utóbbit frónk nekünk kell csavarozni, fúrni, vagy forrasztani. Közben folyamatosan telik az idő, és minden meghatározott ideig tart. Alkalmában egy hetünk van rá, hogy egy közelművés verselő egy tuningolt szörnyet varázsoljunk. Témájának köszönhetően ingencsak rétegiaték!



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS



SNK VS. CAPCOM: SVC CHAOS

Folytassuk a sort egy 2D-s verakodós stufat. A játékról már hosszasan beszámolt Reiker kolléga a 74. Kozonban, akinek a retro tudása előtt mindenképpen meg kell hajolnom, bár (laikus) véleményem szerint egy kicsit lehúzza a játékot. A stuf első sorában a Street Fighters, és King of Fighters karaktereket vonul-tatja fel, de mint ahogy arra Reiker is rámutatott, talánunk szerepléket egyéb klasszikus játékokból is, mint a Metal Slug, Mega Man Zero, Dark Stalkers, vagy a Samurai Showdown.

A játékmódok közül csak a sima Arcade és a Survival érdemleges, de pl. Reiker hiányolta a csapatjátékot. Van viszont egy érdekes Character Editting, ahol megváltoztathatjuk bármely szereplő ruháját, egy galérián, és egy Xbox Live módunk, ahol bármikor játszathatunk online – egy-egy fanatikus japán sráccal. A legutóbb talán Saggattal nyomtam, mert nagyon odavagyok a thaiboksztért.



Tény, hogy a grafika még a 2D-s stufak között sem éppen a legjobb (bár azért akadnak szép pályák), de az irányítással nekem special semmi bajom nem volt. A speciális ütések és a varázslatok is könnyedén behozhatók. Véleményem szerint kicsit ellenmondásos tény, hogy valaki a jelenleg létező legerősebb konzolra ilyen grafikailag elavult játékot vásárol, hiszen akkor már mennyivel hangulatosabb egy eredeti 8 bites gépen nyomolni ilyen stufakkal – vagy nem? Persze a igaz, hogy régen elképzelhetetlen lett volna ez az utóbbi időben olyan népszerű műt dívat a 2D-s bu-nyós stufak körében, hogy a legkülön-bözőbb játékok szereplőit valójuk-ötte egy közös játékba.



MÁS VERZIÓ: PS2



GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS

Megmondom őszintén, hogy nekem nagyon bejötték kiskoromban a Godzilla filmek, fel is vettem egy német csatornáról az összes részt. Jól nevettem, amikor Martin írta, hogy kiröhögtek a Godzilla gyűjteményt :), pedig én is imádom a sok-sok egzotikus bösme szörnyet a sorozatból.

A Godzilla, mint ötlet megszületése, a japánok atomuszegázás elleni félelmeinek tudható be, de időközben Hollywood is meglerészte, gondolkít el első sorban a közepes sikerű, de látványos Godzilla mozihirre (Roland Emmerich), de az Elvesztett világban látott városi Rex álmokutis is Spielberg gyerekreki Go-zilla rajongásának tudható be.

A városrombolás intro részén elnyerte a letezésemet („Godzilla áhíthh...”), és a menü sem okozott csalódást. Tesztelt a sok-sok választható (és még annál is több rejtett) ismerős szörny. Először megjedtem, hogy ez csak egy sima 3D-s



verekedős stuf, csak épp nem japán ür-gékkel, hanem szörnyekkel, de aztán lát-tam, hogy egyéb feladatokat is vannak (játékban). A küzdelmek gyakran forgat-mas városokban zajlanak, ahol ingencsak leamontálhatjuk a szörvények lakó-közösséget. Az irányítás nem túl bonyolult, és viszonylag bőséges támadástíjra áll a rendelkezésünkre, nem is beszélve a speciális képességekről, pl. Godzilla híres sugáryalából. A szörnyek korrektül néznek ki, de a pályák, azaz a városok makettjei hagyunk kívánni valót maguk után. A hangeffektek, csak úgy, mint a egész játék stílusa, kellemes emlékeket ébreszt a Godzilla rajongókban. Nem olyan rossz játék ez, hármán vagy négyen már egész jó móka lehet (bővebb info Csipitől: 78. Konzol).



MÁS VERZIÓ: PS2



KING ARTHUR

Véleményem szerint már biztosan jóval több Artúr királyos film készült Hollywoodban, mint ahány Star Trek-es. Mind közül a kedvencem még mindig az *Első lovag* (Sean Connery-vel és Richard Gere-rel), de ez a leg-újabb változat sem bizonyul olyan rossz alkotásnak, bár itt még *Camelot*, és a *Kerekasztal lovagjai* megalapítá-s előtti eseményekről szól a történet. A film alapján készült kasszabőlök (játék-ban – a Two Towers-hez hasonlóan – a mozi film akciórésszel feldolgozva ha-ladhatunk előre a történetben). A pá-lyák elején többféle harcos közül is vá-laszthatunk, és lehetőség van a képes-ségeik fejlesztésére. Az átvezető ki-sílmek nem éppen DVD minőségűek, és a játék grafikája sem egy akkora nagy szám, de a helyszínnek tényleg szépek. Az irányítás és a játékmenet kellemes, a zenék pedig kellemes „kalandfilme-sék”. A pályák folyamatosan infor-málnak minket a különböző gombki-



asztokról, ami aszerint változhat, hogy galogalosan, vagy lovan harco-lunk. A nagyobacska szabadtéri pá-lyák ellenére, az útvonalaink sajnos elég-eg leírásúak.

A King Arthur véleményem szerint egy egyszerű Two Towers klon, viszont ha nem is minőségileg, de legalább érde-kesebb nála. Egy aránylag kellemes hangulatu, könnyen emészthető akció-játékról van szó, amely még egy egész jó kis kooperatív módot is tartalmaz. Kár, hogy Csipi szerint (78. Konzol) egy fel nap alatt végigjátsható. Szé-rintem első sorban csak akkor ajánlót a beszerzésre, ha nagyon tesztelt a film. A többiek inkább a Return of the King-el, vagy a kétvaló jobbba lévő For-gat-ten Realsm-szel próbálkozzanak.



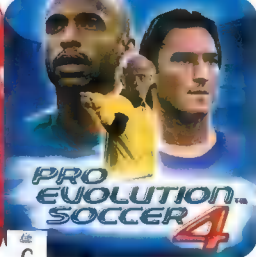
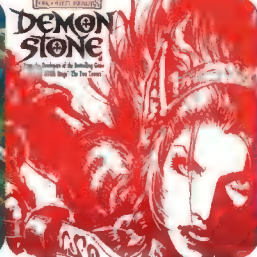
MÁS VERZIÓ: PS2, GC

3 pont

6 pont

6 pont

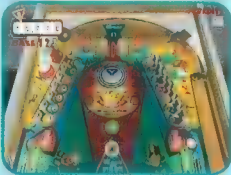
6 pont



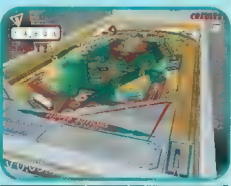
PINBALL HALL OF FAME

Nahát, hogy miket meg nem tud az ember. A Las Vegas Pinball Collector's Clubnak van a világ legnagyobb flippergyűjteménye, ugyanis több, mint ezer eredeti játéképít tudhat magának, amelyeket felújított munkálatainak vetett alá, hogy a Las Vegas-i Pinball Hall of Fame múzeumnak adományozza azokat. A játékok a leghíresebb gépek közül próbálhatunk ki 7-et, és még egy-két egyéb játéképet, melyek mindegyikének komoly története van. Mindegyik asztalnál más-más feladattal lesz, melyeket ha teljesítettünk, megnyithatunk egy bojnoságot, és más két további játékot. A játékok akár negyven is játszható (felváltó), és támogatja az Xbox Live-ot is. A golyót a jobb analog karral lökhetjük ki, a L/R-re üthetjük vissza, és a bal analog karral koldusokat az asztalra, már amíg le nem tilítanak minket.

A golyó mozgása, a grafika, a han-



gok, és a játékelmény is full realisztikus. Nagyon tetszett, hogy a kamera folyamatosan követi a golyót, de ha ez nem tetszene, választhatunk a 6 retek kamera beállítás közül. Nem egyszerű játék, de hát vannak könnyebbek is, nehezebb asztalok is. Tényleg egész jó moka ez a virtuális flipperezés, főleg ilyen igényes megvalósítás mellett, csak felváltóként bennem, mint lakibuss a kérdés, hogy ez a játék kinek készült? Ha nem érdekel a flipper, úgysem veszed meg. Ha pedig érdekel, úgy is előbb nyomd, vagy nem? Persze ha csak úgy véletlenül a kezébe kerül, akkor biztos jó ellazul vele, de ez ritkán fordul elő. Példaul, ha tesztelő vagy a Konzolnál. :)



MÁS VERZIÓ: PS2

HOT WHEELS STUNT TRACK CHALLENGE

Ez a játék bizony kellemes meglepetést okozhat nekem. Már az első ugratás küldetésnél megértettem, de a versenyzős része már baromira bejött. Végig is tolom vele egy egész éjszakát. A stúff játékmódjai gyakorlatilag három fő csoportra oszthatók. Az egyszerűbb a Crazy Taxi Crazy Box játékmódjaitól hasonló ugratásokat, és egyéb farangi feladatokat kell végrehajtaniuk, pl. bilitárgyókat kell betelniek a lukokba. A másik fő játékmódok felső nézetből kell egy kisebb labirintusban érmeiket gyűjtenünk. A harmadik a legjobb, a verseny. Ennek bizony jó árka érzékelve van, és leginkább a DC- a San Francisco Rush 2049-re emlékeztetett. 20 feladatot 19-et elsőre sikerült teljesítenem, legálabbis bronza, de az aranyért már meg kell szenvedni. Vagyis a játszhatóság kiváló, mégis van a játékban kihívás. A grafika megjelenése legfeljebb csak jó, de a pálya sok-sok árka elemekből (pl. óriás-



polipok, kolozhajók stb.) bővelkednek, a tengerparti pálya pl. nagyon szép. Az autók sebessége rendkívül gyors, főleg boost esetén, és még akkor is akadózhat mentes. A kocsi szerencsére nem tönkél apró matchbox-oknak, kivéve a felsőnézetes éremgyűjtő feladatoknál, a belsőnézet pedig baromira jó. Hatolmákat ugrathatunk, a levegőben trükközhetünk, a 360 fokok vertikális spirál pályafordulatok pedig királyok. A zenék is bejtek, egyedül a szavaltassággal lehetnek gondok.

Egy éjszaka alatt elvittem a felét, de az összes arany megszerzése (a sok-sok jött kocsikkal) mondjuk egy szék hét. A játékok szerencsére négyen is játszható mindegyik játékmódban, meghozza asztal képnyén, system linken, és online is.



MÁS VERZIÓ: PS2, GBA

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

A Demon Stone tovább bővíti a kaszabolás játékok listáját, de ezúttal nem egy filmes adaptációról van szó, hanem egy olyan játékról, amely egy egész regénysorozat alapján készült. Aki bővebben érdekel a téma, az olvassa el Doe két oldalas cikkét a 76. Konzolban.

A Demon Stone – hasonlóan a Gyűrűk Urához – egy fantasy világban játszódik. A három hős, egy harcos (Rannek), egy varázsló (Illius), és egy csavargó (Zhari) útnak indulnak, hogy a Demon Stone börtönből megszökött két gonoszt – Yagrit és Slaad – kézre kerítsék, mielőtt csak egyesítenék a pokoli seregeket. Ahogy arra már Doe is rámutatott, ez a játék is nagyon hasonlít a Two Towers szerkezetére. Viszont az tetszett, hogy bármikor, akár harc közben is váltogathatunk a különböző képességek karakterek között. A pályán sok-sok extra kincs lehet fel, és a



végén tapasztalati pontokat szerezhettünk, melyeket testvériesen oszt el a karakterek között a gép. A zenére, a játszhatóságra, és a grafikára igazán lehet panasz. A pályák nagyon szépek, és jól vissza adják annak a fantasztikus világának a hangulatát. A bányás, és egyéb dungeonás részek persze már nem olyan látványosak. Rengeteg ork, és egyéb ellenség ront ránk egyszerre, és mindezt teljesen akadózás mentesen jeleníti meg a gép, még amellet is, hogy gyakran a háttérben is láthatunk más mozgólódásokat. A Demon Stone kicsit huzakított ugyan, de a hekk slash stílus kedvelőinek mindenképpen kellemes szórakozást ígér. Talán csak a multiplayer hiánya ronthat fel neki.



MÁS VERZIÓ: PS2

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Valeahogy sosem érdekel igazán a foci. A tornákorán inkább a kandi részlegbe vonultam, a közeli focipályára pedig többnyire fithalokozni jártunk. A komolyabb tipikus múltunknak is inkább matekos alapja volt. De hát itt van nekünk a tapasztalt és nagyon becsült Csipi bácsimár, éli egy meglehetősen korrekci kanyarított a PES4-ről (77. Konzol), ami legfeljebb annak ludható be, hogy legalább ebben a stílusban vértpro az öreg (bocssz, he-he...). A játék tényleg nagyon hangulatos, játékos barát, és tartalmaz (az X-ben online játékmod is van). A sportkommentátorok változatos szövege kifejezetten tetszett, főleg amikor némely drukkolt a hozzá valógotunknak: "UNGARON GREIT ANI!". Kár, SNES játéka emlékeztetett, ahogy a gyatra, puritán főzés szaladgált a mik kis műtúr figura. Néhány másik pályá, a visszajátsszások, és a különböző kamera beállítások ugyan javítottak valamit a kezdeti véle-



ményemen, de látom már ennél jóval szebb sportjátékok, főleg ami a játékosok lemodellezését illeti (pl. az ESPN 2K5 sportstiffai). Csipi szerint sokkal szebb a FIFA-nál, képelem akkor az milyen ronda lehet...! Este figyelemmel jól néz ki a játék, a focisták tényleg elhatároztam, és a grafika egyébként sem minden, csak hát egy Xbox 3. helyzetből (játékvásárlási táncosd) szebb grafikát vártam. De mindenképpen meg kell adnom rá a 9.5-öt, mert félek a népharagolt, és különben még Csipi is hozzáam vóna a 129 centis projektorját, és nem tudnánk min Goldene-ye-oni a Martinál (úgy is) a Halo, a Sarius Sam, és a Meitrid Prime a királyok, he-he-he-...).

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2

6.5 pont

7 pont

7.5 pont

9.5 pont

ELŐSZÓ - KRISZTIÁN

Biztosan minden X-es emlékszik még Blinx-re, a porzívós kis (55. Konzol). A Microsoft exkluzív platformját egy különleges világba engedett bekeríteni minket, ahol az időt egy hatalmas időgöygyben készítik, és innen szállják el minden létező világba. Az itt dolgozó macskák folyamatosan fröcsög a világ "idejét", hiszen ha eseten időkrítástyok keletkeznek, amelyek később szörnyekké válnak. Az ilyen gúszken elhárításra szakszokott a takarításig, akiket Blinx is. De a macskák például időről Tom-Tom bandának közösenhangját megért a BTQ4-es világ idejé, és elalotik az időkrítástyokot, a hercegnét pedig elrabolták. Egyedül Blinx az, aki elindul ebbe a világba segíteni kis szerszámával, egy porzívóval a hátán. Időig a különböző szobákban az egész egy szokványos platformjátéktól. Gyűlölgötnék, tuningolunk, és egyre nagyobb szörnyekké küzdünk meg. Az igaz különlegessége ennek a játéknak az időkrítástyok begyűjtése volt, hiszen segítségével uralkodhat az időt. Megállíthatuk, gyorsíthatuk, lassíthatuk, felvehetjük, vagy visszatekerhetjük. Ezek mindegyike az előrehaladást, szörnyek legyőzését, vagy titkok feltárást szolgálja. Az első három még egyszerű, de az utolsó kettő használatra már furfangosabb feladatokhoz kellett.

És most nézzük milyen újításokat kínáltak nekünk a **Blinx 2 - Masters of Time & Space** ban. Tekintettel arra, hogy a menyszoftver már bővíti-hegye ismeri Blinx világát, úgy gondolom nekünk adom a játékok, hogy írjon róla, de természetesen én is nagyító alá vettem.



ELŐSZÓ - BEATRIX

Azoknak, akik hasonlóan simulókony, könnyen emészthető játékok vártak mint a Blinx első része, csalódás kell okozzon, hiszen az nem egészen az, amire számítottunk. A használatban, kisét ellátott bejáratoktól bontakozik ki előlünk a sztori, a macskák a mactörzsi lények ellen harcolnak, és fordítva, ami eddig nem is lenne újdonás, csakhogy má érdekes az egészen az, hogy a játék felében az ellenséget kell irányítanunk. Ez elsőre elég furcsa volt nekem, mivel



VÁLTOZÁSOK IDŐBEN ÉS TÉRBEN - BEATRIX

A játék megkezdése előtt már érezhető a számban újítás egyike, ugyanis újítást látszunk szándékolni a Blinx kárpátjé, szűz színtet a teljesítet a teljesítet, sőt még nevet is adhatok neki! Ezeken pedig csapag nagyodt mellé még három macska kandúr is, akik majd nehezebb a játékok egyes részén védekezni. Ez a legrész kapcsolata, a Time Sweepers. Az első pályára végigvezítünk az ellenesség oldaláról is bekerítünk nyeghetet a dolgokba, hiszen a játék felét egy macskájával kell végigjárni. Természetesen ennek a karmateknek is olyan kárát, kinezetet és nevet adhatok, amilyet csak szeretnék. Blinx-szal a feladatok egyszerűek, mint az előző részben, vagyis a szörnyek világlóban a porzívós segítségével látszunk a meg szörnyekkel elleneltek bontakozik, kárpátok, gumiszerkezetek, stb... De meg így is van bőven újítás, ugyanis minden pályára előt van egy győzelmi pályára, ami ha végigjárjuk, kapunk új dolgokat Jimmy-től, a bolos macskától, pl. új kárpátot meg az időkrítástyok, a legyőzött, legyőzött, visszatekerés, stb.) és itt győzelmi pályára a használatukat is. Úgyismond, hogy a játék analóg az előző részével, de az újítás, hogy Blinx pontosan hova lép a porz-

pályára végig, mindkétben végigzárva a (nagy)rést) éberem önként csavartok. Az első részben megjelent csillag macskák-emblémek, amit itt helyetkelt furfangos módok tudni megszerezni, most is gyűjthetünk mindeket fellel egyaránt. Ha már begyűjtöttük belőlük egy bizonyos mennyiséget, kapunk egy viccesnek éppen nem nagyon nevezhető (pedig nevezetlene) lenne a célja... rövid bejáratot, amit mindeket tételek a főhatalmazásunkban tudsz a Theatre aljól megérteni. Apróság, feladatokról. A macskák a Time Factory, a felkelté pedig a Tom Tom Boss. Ha tudsz mindeket fellel bevenni a baltához, ahol vásárolni, de ehhez is tudsz, valamint beszélni magával a bolossal, és fog látni mindig a győzelmi pályára küldeni (a macskák nál Jimmy, a rókinél Carlos). Itt a feladatokban vannak a pályá teleportálók is, innen tudsz visszatérni egy régebbi pályára, vagy elkerülni egy újat. Ahogy az már lenni szokott, itt is minden pályára végig van egy feladat. A grafika kárpátban, a pályák kárpátban és változatok átlakoznak az előző részben. A titkok még titkosabbak, a kincsek még csillagabbok, mint valaha.

TIME SWEEPERS VS. TOM TOM GANG - BEATRIX

A főmenübe jutva a történetes mód alatt találjuk a VS módot, amibe belépve kárpáté tudsz kárpát választani. Az egyik a VS Play, amiben akár négyen is játszhatnak egyrészt ellen, osztott képernyőn. Mindenki választhat magának csapatot, választathat pályát is, és többek közt időimélet is kárpátok. A cél: kinyitni az ellenséges csapatokat a különféle legyőzések segítségével. Ezt egyébként a történetes módban is van alkalom kipróbálni, mert egy párosra meg kell majd kárpát a gép csapata ellen. A másik a Prepare for Battle, amiben a már mentett csapattal játszhatok a másik fél mentett csapata ellen. A történetes módú belépve szintén két opció kapunk, vagyis a választási lehetőséget, hogy ellenséges módban, vagy kooperatív módban szeretnénk játszani. Kooperatív módban max. ketten, osztott képernyőn van lehetőség. Jó móka, érdemes kipróbálni!

VÉGEZTÜL - BEATRIX

A Blinx 2 nagyban ráért egy lapátot az előző részre, mind ami az ötletesség, és a hangulattal illet, mégsem nagyon teljesül elvárás, hiszen az a sok, ami a játék elején ért a sok új (és megújított) kicsit furcsa dolog miatt, még érezhető hatással is megváltozott. Végül az érzésem a macskák rést, irány, hogy a pontozást öngyém inkább kevésbé elfogult párommal, Krisztiánnal.

UTÓSZÓ - KRISZTIÁN

Blinx világa eléggé egyedi. Az előző részben a látót váltak, bányák között, csillag barlangban, vagy havas pályák megjelenésére eléggé szürreálisnak, aminek témához igen jól passzol a a a. És persze érthető, hiszen egy olyan világot játszunk, ahol megvárunk az időt. A játék grafika szemmel véve bár párhuzam a végtelenségig egészen csodálós. Blinx jól néz ki, de a szörnyek kicsit egyszerűek. Az irányítás egyszerű, a játékmenet viszont - ahogy haladunk előre - egyre nehezebb. A folytatás, ha elsőre furcsa is Blinx rajongóknak, mindenképpen szembeszébe az első rész játékmenetét, de lehet hogy akadnak akiknek az előző rész jobban bejön. Biztosan vannak akiknek a Blinx má nyert a játék a tetszés. A nem is eléggé vegyes vélemények jól hallgatnak. Szerintem a játék első Blinx-szel játszani kell, hogy megszokjuk, és a harmonizáltság pályáit, ha már kimerített a játékot, meg a szürreális világot, rájövünk, hogy nagyzeren a hangulat, és jó pár határa le is kell majd mentni. Beatrix is jöme, és ez ezen a véleményem vagyok.

Beatrix kisboca@gmail.com
Krisztian rajkrisztian@freemall.hu

MICROSOFT | XBOX

MÁS VERZIÓ: JELENNÉK NINCS

1-4 játékos

✓ kooperatív mód is, mód, ellenséges csapat irányítása

■ az az egész szürreális világ mindenkinél jobb beágyaz

7.5 pont

576 KONZOL

Jaj, de szívesen elmennék már egyszer paintballozni. Végig kiképzik ezekben az utolmas helikopterekből. A lénnek videóit, és a jó kis mozi film, és nem is tudom mit csinálnak, csak hiszem felkeltik magamul utalnak. (Nők, barátok esetleg? Martin) Persze az is igaz, hogy amíg még nem káoszban a magam, addig ezek a virtuális mókák — köztük a annyira. Na nem mintha korábban csajozás típus lettem volna, csupán „igazi” kerestem egy biztos csódot hűtőhöz...}

Átkarhagyan is, baromi bulis lehet előben egy ilyen felkapós paintball partit tartani. Egyrészt ki is fog próbálni, csak nem könnyű értelmes, megfélelmeztető ügyet látni, idős és kedvetlen rendeltetés társaságát találni hozzá. Na mindegy, babozni viszont már voltam (baruknak is egy nagyot...), a burgie jumping-ból pedig közönség szépen nem kerek (főleg, hogy a Reality TV-n mutatnak néhány kevésbé sikeres ugrást). De hát mire is jó egy konzol? Hát arra, hogy olyan helyekre juthassunk el, ahova egyébként soha nem jutnánk el, és olyan dolgokat próbáljunk ki, amiket csak ritkán, vagy egyáltalán nincsen lehetőségünk a valószínűben. Az Activision Tournament Paintball-ot ottal végre teljesíthetünk a végem, és betekintést nyerhetünk ebbe a sportágba, a szokásos rejtekműbe is szépségeibe.

MI IS AZ A PAINTBALL?

A Paintball egy — elsősorban az USA-ban — kézzelvezetett háborús játék, sőt már léteznek komolyabb bajnokságok is belőle. A játékosok általában szabadidő-pályákon és erdős területeken csapnak össze egymással. Fegyvertény egy festékpisztolyt használnak.



Ha kiestél, akkor egy másik, még aktívban lévő társunk irányítását vehetjük át. Ilyenkor a kamerával a korábbi pozíciókatól sebesen átköszünk az új karakterhez, ezáltal pontosan tudjuk, hogy a pályán hol vagyunk, és nem kell először feleslegesen kövölygönni.

VÉGSŐ

A Tournament Paintball egy botos FPS, kis adag Ghost Reconnal, és egy nagy adag Counter-Strike-kel. A játék, már amennyire én meg tudom ítélni, félig-meddig sikeresen visszazodott az igazi paintballozás hangulatára, főleg egy nagyobbsáka letelzés, és egy komolyabb hangnemesítésen. Vannak közepesen nagy szabadtéri, és kisebb speciális pályák is. A helyszínek elegye változatosok, és bár nem néznek ki rosszul, nem is kimagaslóak. A Counter-Strike-nél mindenesetre szebb, de a Ghost Recon (főleg a második rész), és az Activision Call of Duty játékaikat megölet elmarad megjelölésben, legalábbis színterület. A hangeffektusok nincsen b, a mecssek közben pedig akciózunk, vagy kifejezetten Tony Hawk-dalok szólnak.

A mecssek védszámára hordunk, ami nyilvánvalóan elvárható a játékok, de én jobban örültem volna, ha azt ki lehet kapni, mert így kevés hasznos képesség maradt a képernyőn.

En mindjárt egyszerűen beazonosítom a képet, de ez a szolgáltatás sajnos nem jól működik a tévéken. Külön gond, hogy meg a festékpisztolyt is tisztességes mértékben tartjuk a játékterületre, de az legalább gombnyomásra el lehet lenni a másik kézből. A TP nem éppen a korunk egyik legkiválóbb FPS-e, de még mindig könnyedén a játékmérete, mint



adásban, hogy alsógatyában valószínűleg ki is lettek kék-zöld felváltva, de hát meg is értenék, milyen helyek: }

A BAJNOKSÁGOK

A bajnokságokat egy feltevéseken valószínűleg ki is lettek kék-zöld felváltva, de hát meg is értenék, milyen helyek: }

BEJÁRÁS TAPASZTALATOK

Kezdetben nehéz játszani, de bele lehet jönni max. egy óra alatt. A Counter-Strike — egyszerű játék, főleg nem profi ellen, mégsem lehetne rómódni, hogy sz'r a játszhatóság, — igaz?

Egyrészt fel kell venni a ritmust, és legalább van benne kihívás.

Elsőször nehezen káoszban lehet a csapatot, amit az ellenfél, de aztán rágyúgtem, hogy a társaim fejbe felle ki van a nevük...

A Tutorial mindenki számára érdemes egyszer végigcsinálni, hogy tisztában legyünk a különböző mozgástechnikákkal, és néhány egyéb trükkkel.

Taktikusnak és gyorsnak kell lenni. Próbáljunk meg az ellenfél felébe kerülni. A pályakon rengeteg fát, szövet, fát, hordó, és egy egyetérteket találunk, ahol el lehet bújni.

Az ellenfél nem könnyű eltalálni, de általában már egyetlen találat is elegendő.

A társaim — annyira hatékony támadók, mint mi, de nem is haloznak el olyan hamar, mivel jóval óvatosságból. A rovaszt folyamatosan nyomkodni kell, mivel nem gépfegyverrel rohanghatunk.

Ha eltalálunk, nem esünk ki rögtön, hanem egy inga lefordul, amihez a pont akkor nyomunk meg az A-t, amikor az a közepes zöld részhez ér, akkor továbbmozdunk. Az inga lengése közben — tudunk lenni, és ha közben meg egy eltalálunk, akkor véget, ezért érdemes végig toledekezni maradni, mert ha eltalálunk, gyorsan visszatérünk hódzni, hogy „kinyúljunk” magunknak. Sajnos minél többzáró találatok el, főleg rövid időn belül, annál gyorsabban fog kényezni az inga, vagyis még ha ügyes is vagyunk, max. kétszer jöhet ki a kinyúlás, utána már szinte lehetetlen betárolni a zöld részt. Ha az arunkba kapjuk a festéket, mindenképpen kiesünk.



mondjuk a Ghost Reconnak, és legalább van benne elegendő kihívás. Megvaloz az irányítását egyáltalán nincsen gond. Valószínűleg a valószínűben sem lehet nagyobb felváltásokra pontosan célozni ilyen festékpisztollyal.

A játékok ugyan végig lehet játszani egy fél óra (feltevé, hogy megpróbálunk az egyre keményebb ellenfelekkel), de az ilyen botos játékokat viszonylag gyakran elő szokott venni az ember, a multimódo pedig szintén járunknak a játék szavatosság, de sajnos ezek az opciók csak system lenni, vagy online érhetőek el. Mindenesetre először a nem probléma, annak a játék legalább 0.5-1 ponttal telne ér.

Végre egy erőszakosnak akciójáték, amely kellően pörgős és taktikus. Az mindenesetre megnyugtató, és elgondolkodtató, hogy ezek szerint — csak csökkenéssel lehet jó kis FPS-t készíteni.

Kristián
rojkrisz@freemail.hu

GREG HASTINGS

ACTIVISION

MÁS VERZIÓK: JELLENLEG NINCS

| | Közepes |
|-----------------------|---------|
| 1. Játékos, headshot | 100% |
| 2. Játékos, headshot | 100% |
| 3. Játékos, headshot | 100% |
| 4. Játékos, headshot | 100% |
| 5. Játékos, headshot | 100% |
| 6. Játékos, headshot | 100% |
| 7. Játékos, headshot | 100% |
| 8. Játékos, headshot | 100% |
| 9. Játékos, headshot | 100% |
| 10. Játékos, headshot | 100% |

1 Játékos, headshot
xbox live (1-14), system link, ad 5.1
v párgós és taktikus botos fps,
counter-strike feeling
x nehez, bele kell jenni, a védszámára
meg miatt kevesebbet látunk

7 pont

FREE TIBET!

Bevallon könyvekkel csak a szembe a speciális effekt és kompuler-animációk veterán Sherry McKenna és Lorne Lanning által 1974-ben alapított kaliforniai székhelyű fejlesztő cég ars poeizica. Nem a következő generációs interaktív szórakoztatási termékek létrehozásának kielégzéséért, hanem is jelezdöntés, az „Oddworld” lakosai minden áthallható holtat meg igazán, hanem a filozófia, amely minden a cég által készített szövegi játékok mélyén elrejtve. Magyar is csak az Ol bögörög és az annak a részt lefedő inoprodio kvázioktatók tisztes átvizsgálását követően vizsgálódni meg, hogy miért olyan emberképzés és lelkes simogatók kedvesek. Oddworld sorozat epizódjai. Az ok egyszerű, a csapot tagjai elképzelt emberjogi aktivisták és lelkes természetvédők. Aki játszhat már a jelen cikk végén található nyilvánlány Oddworld történetében összefoglaló játékok véleményével és az említett dolgok fejtejtésén már maga is feltehetően a párhuzamot a fejlesztők szándékai és azok digitális formában való kivételése között. Free Tibet – Free Multikors!

A VADÁSZ, AVAGY A JÓ ÉS CSUF

Példabírtók bevezető animációjával képzeltatja el az idegen Haragja a gyarmati játékok. Bognak, különféle rovarok, kisebb állatok gyűléseinek egy kóds, látható játékok leple alatt burkolatos erdei tisztáson. A természet alkotmányának megfelelően a kisebbek adozatává válnak a nagyobbaknak, illetve... illetve csak válnának: mindannyian egyszerre válnak adoztat, a legnagyobb, egy szőrös-szakállas, magorva, szürös szemű pofa adoztatva. Szikar, izmosos teste börtökkel fedett, katonák helyére kalap, lábak az út parancsától vastagon borított csizma. Nem tudhatni, hogy hon... jött és azt sem, hogy merre tart, bár ez most, hogy elkabított kis állomány hucapji gyarmatosítói az oldalán lógó börtökábró... nem is nagyon lenne idomas megkérdezni ide. Nem hiszem, hogy bárkinek is lenne hozzá bátorság elnézve a láthatóan felajzott és a környéken láthatóan idegenként számon tartott Vadász.

Egy leginkább valamiféle hüllőre hasonlító pofa sírtól... mondhatni, hogy ársapáccsal a valódi láttal leg-tiszább felismeretével, ellenben minden kátésgyűző-közön tellességgel gyanulólán a tisztos közepére. Belebotlik az idegenbe, elkajpa tekintetét és meghűt benne a vér. Megtorpan, hisz érzí, sőt tudja, hogy az árnyak csak rá várt. Ról, Bóiz Bounty börtökre, a Buzzzaron városának lakosságát jó ideje zaklató Blister Bounty-ra. Menekülésbe fog, hisz más esélye nyilvánvalóan nincs. Mórmaszerzi, egy parton fülkőből halat a folyóba ép visszavonulni készült normalitálak között sáhn el nagy riadalmat kelte közöttük, nyomában a felajzott vándorral. Bounty már sejtette – honnan is sejtette volna –, hogy a Vadász már mindent jó előre aprólékosan megtervezett, így egy csapda is készenleiben áll, amelynek kellős közepébe ő annak rendje s módja szerint bele is rohan... a Vadásznak már nincs is más teendője, mint hogy a kitűzött, bár igen alacsony 200 dolláros vándjait beszéleje!

A VADÁSZ ÚTJA

Már a kezdet kezdetén látható, hogy a korábbi Oddworld univerzumban játszódó alkotásokhoz képest alapjaiban változott meg a játékmenet! A 2D-s megjelenést használó Abe, illetve a hagyományokkal szóklik, immár 3D-s világban prezentál. Munch kalandjait felidőző az epizódok akció orientált, ügyességi-logikai feladványokkal gazdagítva létezésével a játékosnak forradalmi változást nem keresztül. Egy teljesen hisz, újragondolt koncepciók köszönhetően a Stranger's útja sorozatban egy teljes egészében az akció irányába eltolódott, a belső nézetes lövöldözési stílus jegyét minden

szempontból magán viselő program készült tartitit. Bár vétek lenne megelégedésbe, hogy a megjelenítés külső nézete is változott, de a játék esszenciája, sava-borsá megsem a megjelenítésben, mint inkább a gameplay-ben keresendő...

A kerettörténet szerint a játékokban egy magányos fejvadászt alakítunk – meg... kérdésezték, hogy milyen faj képviselje! – aki egy jobbára csirkék (l) látko világban fejvadászként tevékenykedik. Egyetlen feladata, hogy városai városára jérve a helyi fejvadász egyéneket kiűzött vándjait után kutakodjon, munkát vegyen fel és a gazdákért – amelyek viselkedésükkel általában valamilyen szempontból sérnt a csirke-lakosság érdekeit – élve, vagy haltan, de elkajpa. Az évek

re után, még a legkisebb porfészkekben is megtalálható helyeken lehet páncélozatra, legyver-keszítgőkre, tállényekre és egyéb tárgyakra valózni.

Ha... FPS lenne a játék stílusa, akkor is el kellene időzni az idegen fegyverrel, a dupla töltésű számszeríjjal. Első látásra nevelésnek kinélt, hogy az az egygyelen legyvere ennek a keménykötésű főkának, ám de ha áttekintjük, hogy milyen löszerek kerülnek a tárbá rájövünk, hogy nem csak az egyik legyvere-sébb, hanem az egyik leggyere-sébb lögygyver ez, amit játékos valóba is láthatunk. Szám szerint nyolc különbözöféle EO municiót használhat be... j:



LIVE AMMO!

No igen, a játék ezen aspektusán nem lehet csak úgy en bloc átszúrni, több szára érdemes az a forradalmi fegyverrendszer arról, minthet csak egy mellékese megemlítjük. Ennek fényében tekintünk tehát az sorjában a nyolc töltényfajtát, melyek közül minden közben csmegethetünk!

Stunkr: bűbösör, mely igaz, hogy a legnyugodtabbak közé sorolható, hisz menet közben nem nagyon szől be főtűsünknek és... is egy izága fűs, de egyszerre akár több ellenfelet is ideiglenesen ártalmatlanná tehet legyeklen szögöl!

Bolamit: a másik nagy, de pompás hatású, úgy-mond bűbös lövedék! A gyundón ellene löve pillanatok alatt behalozza azt, miközben mi nyugodtan foglyul ejthetjük. Halála ennek is időleges csupán!

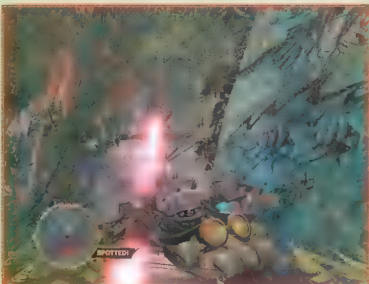
Chippunk: az utolsó az ellenséget zavaró, meglehetősen hiperaktív kis állány. Kiválóan alkalmas kiszedelmének figyelmeztet elterelésére az az ólárdaon úgráló, beszélgató, pótlóan figura.

Zapfies: az egyetlen olyan rovar-muníció, melyből végtelen számú egyed áll a rendelkezésünkre. Funkciója: elektronos töltésvégének köszönhetően az ellenfelek megbénítására is használható, de lényeges, hogy a többi élő löhény is vele tűzött levdasznál! Emellett be-rendezéseket, elektronos eszközöket, kapcsolókat is működésbe hozhatunk a segítségükkel.

Fazfies: a bűvösörrel is látko szől kúlsú szármakok szennyezett rágját az újkjóba kerülő szarmak. Pompás csapda állítható össze belőlük!

Thudgok: felelmes páncélos rovarok, brutális kemény páncéljuknak köszönhetően nagy hatású sebesséssel... mint egy ágyúgolyó!

Boombots: a egyik személyes kedvenceim ezek az ar-cok, mert nem csak hogy kognitlen viccesen néznek ki, turcsi orrukot, hegyes fogakkal és előlő fürtökkel, de orrúsi robbanásra képesek! Hatalos fegyver!



Stingbees: viszonylag kevészer alkalmaztam « dorazakat, nem azért mert bármiféle bajom lett volna a géppisztoly lövedékéhez hasonlatos lények sebészsével, csak egyszerűen a többi fegyvert jobban láttam. Nagyon jó benne, hogy nagy a szórásuk, így ha viszonylag pontatlanul is célzunk velük, akkor is nagy valószínűséggel a célba találunk ezek a szúrós kis lények!

dupla ugráló (A) jut majd észreperhez. Mivel pár tornaplatvány elvégzését követően továbbjutott a játékos a stabil platformokkal és kátelekkel felvezetett ügyességi részen jöhettek is az első harcok: külső nézetben a jobb ravasszal lehet bonyózni, de ezzel lehet a ládák, dobozokat is feltörni némi „képtel” jutás reményében. Szintén a jobb ravasszal lehet átkelni a négyzetes utakat álló összeszerkeztől a lakókat. Megjegyzem: külső né-

figyér jobb, vagy bal veténylőszoba – értelemszerűen – a jobb vagy bal gombbal behéyezzük. Tüzetni a ravasszal lehet, a jobb veténylőszobán lévő muniókat a jobbal, a balban lévő a balbal indíthatjuk pusztuló útjára. Fontosnak tartom megjegyezni a képműző bal alsó sarokban lévő kisebb radart, amelyen zöld pontokból a barátságos, vörösök az ellenséges lények, feltérít pedig a bossok kerültek megjelenítésre. Ha a lények felfigyelnek

energiacsk szintje (a balon a főlenségek) ha valamilyen órák csökken – gyk, megszabik lényekünket –, akkor az elvesztéget energiát sebtiben pótolhatjuk a vektor, sárga csillag jelzett staminóid (Y gomb) – persze csak úgy mondó amíg a készlet tart! A staminó egyértelműen ha nem is valami gyorsan, de újratöltődik, így kímélt energiavesztéssel esetén egy idő után újra lehetőséget nyílik a sérültek okozta károkat kompenzációra! A másik fontos tényező az, hogy a radar mellett időnként két fontos figyelmeztető szöveg jelenik meg. Az egyik arra utal, hogy az ellenség kiszúrta ténylegesünket (spotted), a másik pedig arra, hogy sikerült elrejtőznünk (hidden) a sűrű aljnövényzetben...

Pár szó a küldetésről... nem túlzottan változatosak, de egy FPS-ben nem is ezen van a hangsúly. A játékokban vörösök kell bármikor, ahol fel kell venni a küldetéseket (boss kinyitása vagy például foglyul ejtett csirke kiszabadítása), majd a végülre be kell zsebelni. Ezek után lehet fejlesztgetni a már beszabott pénzemből a felszerelést (ajánlom figyelmeztetke a látszóval), majd néki lehet pattanni a soron következő küldetésnek. Azt is mondhatnánk, hogy ha az alapkonceptjót nézzük nem is más az SW, mint egy meztől... meztől, a sző legcsodásabb élményem, viszont lete van jobbnál jobb játékkal és az mint az Oldworld Inhabitant-kal az elérhető volt: **poznak garmadájával**. Ez a játékok egyszerűen magához nem meg az MDK2-t is veri a humor terén, pedig a Bioware klasszikusaitól való játék közben szinte végig a hasamat fogtam a neve-



THE BLOOD FOUNTAIN

A játék első nagyobb egysége hivatalos megismertetni a játékosait a kezelést. A kezdet kezdetén az első teendő az élő vagy épp halott testek begyűjtésének a memorizáció lesz: az X gombbal kell úgy mondó felszini, csapdákra ejteni a már elkobított, vagy legyártott lényeket. A bevezető animációból megismert Bialzer begyűjtése után kis gimnasztika veszi kezdetét, melyben az ugráló és

zetben való, húzmozgató ideig tartó futás (fel anolok kar) esetén főlenségek – állás nyitási bizonyítandó négykézlőbe ereszkedik, így sokkal gyorsabban képes közlekedni. A néha rakoncátlanok kamerát a jobb karal pozícionálhatjuk. Ez utóbbi kar leányászával válthatunk belső nézetbe is. Ez azért lényeges, mert a harcok ebben a nézetben folyóak! A rendelkezésünkre álló löszerek közül az iránygombokkal változhatnak úgy, hogy a fel és le gombokkal rögzíten a betrazandó állás munióira, majd azt a

ügyködésünkre készenlébe helyezzük megakul és az iránygombokkal megmozdítjuk. Ilmerek egyfajta ideglenes irányítás mód lép elötte – okárcok a főlenségek harcoknál –, melyek lényeges ismervé, hogy ilyenkor a radaron nem csak az ellenséges ismervé, hanem azok látóköze is feltüntetésre kerül. A játékmennel tekintetben két lényeges elem érdemel még említést: az egyik, hogy elsősegély csomagok a sziloban már megmozgatolási ellenőre nincsenek a Stronger's Wrath-ben! A lép jobb felső sarokban látható zöld

fénytől (már amikor épp nem a kontrollert akarom a fal-hoz vinni kinömben egy-egy nehezebb misszióért vagy elhalasztott menüisél).

MEGVÁLÁSZOLATLAN

Elvilek lesz PlayStation 2 verziója is a játéknak... mint ahogy a Resident Evil 4 esetében is, ezt a játékot sem nagyon tudom elképzelni azon a platformon! Egyszerűen ezt



ABE'S ODDYSEE (PLAYSTATION, 1997)

Abe, a Mudokon társával együtt naphosszat építi Molluck, a Glukkon birodalmát, a Ruptureformot. Munka ez nekik, semmi több, még ha leigáztatnak, kiszolgáltatnak is érzik magukat. ■
 egész napon át tartó rabszolgamunkában... Mégis viszonylagos békében, nyugalomban élnek és él Abe is, aki fokozatosan tengeri napjait a Gyarban. Egy szép, vagy inkább mondjuk úgy szerencsés napon azonban Abe rádöbben: Molluck igazából egy óriási hasziszemet létezik, ahol nem másból, mint a Mudokon faj egyediből készítenek izletes húspárlatokat... itt az ideje a lázadásnak! Miközben Abe a szokásos és népe felszabadításán tűri a fejét – talán a kollektív Mudokon tudatnak köszönhetően – egy lázas vízben megjelenik előtte társának szellemi vezére, Big Face, aki rádobban a kis zöld látszó, hogy többről van itt szó, mint csupán szökésről. ■
 Oddworld teljes lakosságának felszabadításáról van szó! Abe feladta abban áll, hogy Odd békés lakosságát megőrizze a Magog Kartellistól... Abe nem ijed meg a feladattól, így barátjával Elummal való viszontlátás után soron még a Shrykull faj csodálatos, de félelmetes erejére is szert tesz, minek köszönhetően sikerül a mélységekbe, azaz a feldolgozóüzem megismerésénél.



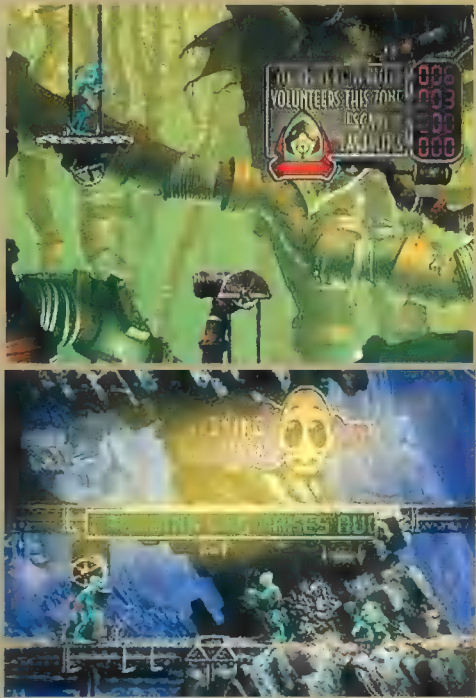
MUNCH'S ODDYSEE (XBOX, 2001)

Rendhagyó rész, két szempontból is! Először is a generáció-lépésnek köszönhetően az első Odd game, amiben nem 2D-s, hanem teljes egészében 3 dimenziós a megjelenítés. A másik, történeti szempontból jelenős változás, hogy immár nem Abe a központi figura, hanem Munch. Az ebben a részben bemutatkozó faj, a Gabbit, melynek népe képviselője – mi másért, mint népének szabadságáért – küzd. Nem tetszik neki ugyanis, hogy amúgy is a kihalt szélén álló nemzetiségének képviselői testápoló alakként, protein étrend-kiegészítőként, transzplantátumként, vagy épp börcsizmaként végzik amúgy sem túl hosszú életüket. A csata színhelye ezúttal az első látásra „csak” Munch feldolgozó üzem, a Vykkers Laboratórium, itt folynak azok a szörnyű kísérletek és tesztek, melyek a Gabbitok fennmaradását veszélyeztetik... Munch azonban – mint Abe az első részben Big Face hatására – rádöbben, hogy nem csak ő, hanem valamennyi békés élőlény veszélyben van, így közös erővel kell fellázadni az elnyomó hatalommal szemben. Pár Mudokon megmenekése után találkozik Abe úrral, aki már tapasztalt renitens róka: ő lesz az, aki kiakítja Much-ot az ellenállás tudományából...

Végül álljon itt néhány forrás, pár a bevezetőben említett, a fejlesztőkre nagy hatást gyakorolt hivatkozás. Úgy gondolom, hogy feltétlen meg kell őket említenem, hisz fontos célokat szolgálnak... ha tehetitek böngészétek át őket!

ABE'S EXODUS (PLAYSTATION, 1998)

Abe hiába semmisítette meg az üzem, népének a béke medrére terelődött életét, nyugalmát újabb rossz hírrel kell megőriznie. Abe hisz a látomásokban, másokban nem is szabadtérre volna fel annak idején – ha csak rövid időre is – Oddworld népet, teljes lakosságát. A Magog Kartell pusztító erejének megőrzésével szembe, hitében megerősödve bányászta Necrumban, az elakozott mudokon városban a halottak csontjait, melyekből egy speciális kályhákot, főzetet készítenek: a LélekVihar Itali. A Kartell ezzel kábítja el a Mudokonokat... Miután Abe Weindor képeségeire is szert tesz a Mudokon Lélek felszabadítását követően képessé válik arra, hogy a LélekVihar Főzet hatásait kompenzálja és meggyógyítsa megégett, megmérgezett társait. Valami tennie kell, ez nyilvánvaló, ezért a LélekVihar Itali szállítási útvonalának elvégzésére, gyártási helyének felkutatására indul. A gyártat meg is találja és megkezdődik a hatalom csata, melyből ha nem kerül ki győztesen Oddworld összes lakója rabszolgaságban fogja tartani az elkövetkezendő időket... ■
 kétséges, hogy ki fog győzedelmeskedni.



<http://www.bioneers.org>
<http://www.survival-international.org>
<http://www.savetibet.org>
<http://www.ran.org>
<http://www.defenders.org>
<http://www.ucsus.org>



Röviden és tömören: a játék amire, oly sokan vártak, és amire oly sokat kellett várni, megérkezett a szerkesztőségbe, meghozta egyenesen Amerikából. Konkrétan a **Resident Evil 4**-ről beszéltek, ha valakinek még nem esett volna le, a képek és a hátterek láttán. Az RE4 esetében nem szívesen fészelném a drága karakter-számlát a hosszú bevezetőre, nem szívesen ecsegtelném, hogy milyen régóta vártak már a Resident rajongók a játéka, így aztán csak a tisztálós-hoz szükséges körülményekel pályáimban be. (Arra meg még inkább nem szívesen térnék ki, hogy mekkora Resi fan vagyok, és hogy melyik Resi játékat hány óra, hány perc, hány másodperc alatt nyomtam le, mert tartok tőle, hogy egy újabb kömeget értelevágás követné csak a dolgot)

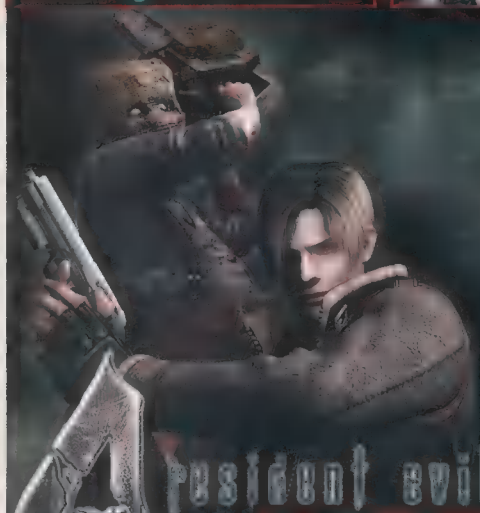
Azasi elkészült előt az összeállt a Mortimel, aki megasztotta a játékkal kapcsolatos gondolatait, élményeit, és a véleményét, hiszen akkor már abban a szerencsés helyzetben volt, hogy kipróbálhatta a szuftot. Innovációról beszélt, és a Metal Gear Solid 3-ban található lengerműt újításhoz hasonló lepteit fejlődést látott a játékban, ami csak tovább csigázta az érdeklődésemet. Igazság szerint nem szoktam érdekelni a fórumokat, magának csak olvasgatom, általában azért, mert a legújabb mentekben sem szoktam egyetérteni a kultikus külföldi oldalak szerkesztőivel, testvérel. De a Resident Evil 4 esetében kivételt tettem: felleptem a világlóhára, ahol a legnagyobb meglepetésemre szinte mindenhol csak szuperlatívuszokban beszéltek a game-ről: a stílus megfelfedezéséről volt hangos a külföldi sajtóban, és ez a játéka kiosztott pontszámokon is megmutatott: a legrosszabb értékelés is, amit olvastam, egy izmos kilenc pontos tizenhat oldalas cikk volt.

Ezek után vettem bele magamat a játékba. Két és fél napig nyomtam, hatoltam, ütem, farszót, mire megdalt magát, és élem törté a végeanimát a stábiálavál. Lehet előbb is végeztem volna, de a vadászát minden egyes apró momentum megörökítettem, ennek eredményét kicsit előrébb az újabb mellékletben találjátok. Reméltem ezúttal a vég részletesen tartom életet a játékot, és nem kell még másfél évvel a teszt után is a végigjártással foglalkoznom, mint teszem azt mind a mai napig is a RE Zero kapcsán. Aztán sétáltam egyet a közeli erdőben (durva hídig van, de gyönyörű ilyenkor a havas természet), kiültül! a tódnál, a fejem, a szívem (de vajon miért éreztem késztetést a fókán didergő varjak lelövésére?), majd visszajutottam a gép elé, és nekilöttem újabb a játéknak. Ezúttal a mentet állítottam vissza, és a tuningolt fegyvereket, a maximum életért, a végtelen rakétavetőt, és kíváncsián vártam, vajon tartogat-e még élvezetet második nekifutásra is a game? Vajon, ha nem szoktam meg az állandó jegyzetelgéssel a cselekményszálal, hanem izomból, ösztönből, az az kipróbált tudásával talom, tartogat-e még meglepetéseket, élvezeti fogom-e hienitelt, találok-e még alternatív megoldásokat? Titkok? Rejtett animációk? Elhagyott tárgyak? Vajon mindent megtalálom elszűre? Maradnak még felderítetlen részek? Hamorosan mindenre fény derül...

EZ MOST VALAMI MÁS

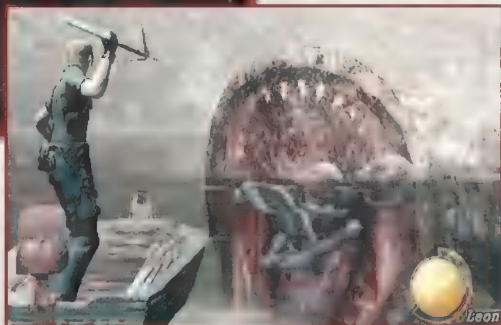
2004. március 17-én, a Las Vegas-i Bellagio Hotelben tartott bemutatón láttuk: az Resident Evil 4 szűk a hagyományokkal és egy teljesen új, megformált, átalakított game-met kapunk majd kézhez. És valóban: a játék már csak nyomokban hasonlít a nagy elődökre: megváltozott a harcrendszere, a kamerakezelés, az irányítás, a teszt grafikus motor, és az az legszembetűnőbb, a Resident Evil 4-ben egyetlen egy közbülső, motorikus szűrt, be nem lipéz, friss hisz után vágódó, rohado testi, moskós ruhájú, hűrg-morgó élőhalottal sem láthatunk. A játék teljesen zombizans.

A történet hat évvel a Raccoon City-ben történt incidens után játszódik, és egy régi kedves ismerősünkre oszthatok a főszerepet: az idiót Leon Scott Kennedyt, aki magostól a képzéssel bírhat. Elsőnapos kezdő zörlő rendőrnő-



vegyesen alkalmazták a full 3D-s helyszíneket az előre letárolt hátterekkel, vagy megemlíthetném mondjuk Gun Survivor sorozatot is, amik szintén nem a hagyományos grafikai motorral készült darabok voltak. Úgy látszik, végül a főszereplő sem kerülhette el a sorozat: a Resident Evil 4 a rendeltel képekről szöveg át-vándorolt a 3D-s megvalósítás mezéjére.

És, hogy milyen motort kapott: ultra brutális, szembántóan gyönyörű, mega szőfleg-giga hypert. Ezt a motort kérem szépen nem kell meglepíteni, nem kell szivatózni, a krahócsol, nem akadozik, nem köhög, nem hogy ki pillanatra, nem hullad le, végig egyenletesen magas fordulatszámú dolgozik. És az eredmény: az egyik legszebb, ha nem a legszebb játék, amit konzolokon valaha is láthattunk, bár közel sem annyira tökéletes, mint az a nyugati szaksajtóban olvastam. Ettől persze még lény marad, hogy a Resident Evil 4 minden eddigi Resident részt és az ÖSSZES horror játékot magasan veri vizuálisan, és teszi mindezt az új poligonos motorral. Legyen szó akár belső, akár külső helyszínekről: a RE4 minden pályán a maga javára fordítja a meccsel, lassan itt is ideje egy HDTV beszerzésének! Teljesen mindegy, hogy egy hatalmas tó partján, egy két méter-szer-egyméteres szobában, vagy egy falu főterén, tiz-tizenkét ellenféllel a nyakadban szaladgál, mindig egyenesen a framerate, szaggatást, beállósást sosem tapasztalhatunk, a mega részletes környezetek, kasszínókban pedig elképesztő dolgokat látnunk majd – sokszor a saját szemünkkel a fogunk hinni.



őröl az elnök közvetlen belső körébe tartozó ügynökök képezte ki magát. Speciális feladatot kap az ügynökségtől: az Amerikai Egyesült Államok elnökének elrabolt lányát kellene felkutatni és kizabardolni. A nyomok egy elmaradt, a külvilágtól elszeparált sponyaluba, El Pueblo-ba vezetnek. Itt vesszük át az emberitűn irányítását, és a mestersen ravasz (?) ördögien csavaros (?) háttértörténetet majd menet közben fogjuk apró híradék információkból összeszerelni. Anyit el-álljörömböm: ezúttal sokkal több a vírus szobadulál el – egy ősi, a föld nyelvével vétkelleni kizabardolt titkos parazita élőlény különféle alfor-

jai szedik a földzárak, melyek a gazdasztalban növekedve és felzabálva azt, undorító csomóit szörnyekké fejlődnek ki. Na persze vannak olyan ellenőrzött emberek, akik ebben is fantáziát látnak: ahogy haladunk előre a történetben úgy derülnek ki a sötét betegségi jelek, egy régóta a föld alatt rejtőzö kultikus szektáról, akiknek nem kisebb céljuk van, mint a teljes emberi civilizáció romba döntése.

VIZUALITÁS

Sokáig gondolkodtam azon, hogy vajon a Resident 4 teljesen 3D-s, full poligonos világba való áttünetese vajon mennyire hat az újdonság vározással. Hiszen látnunk már ezéltel is poligonos megoldást tartalmazó Resident játékok: gondoltok itt például a Code Veronica-ra, ahol

Szemet gyönyörködtethetnénk szép és a legpárból részletkéig kidolgozott helyszíneken fordulhatunk majd meg. Egy faluban, El Pueblo-ban kezdünk, itt rögtön megbizonyosodhatunk, hogy bár a rendeltel hátterek a kukában kövöltek ki, a grafika egy fikarcnyit sem romlott, sőt az ellenfeleink, a környezet és a különböző objektumok, a fók, az alvínnyezet, a madarak, az épületek, a barokkdezi útványok még szab-bet, mint korábban. Úgynevez a fejlődést tapasztalhatjuk meg a szalozar kastélyban, vagy az utolsó fejezetek helyszínén, a Strigetben is, ahol keverednek a nagy nyitott, és a belső szűk klausztratóbiás részek. Mégis talán a legnagyobb előrelépés az ellenfelek kidolgozásánál vehető észre.

Az eddigi Resident játékokhoz képest meg számíthatatlannak és újítja ellentételrel talá-

közhatunk a negyedik epizódban. Kezdetben csak megfeszített / megszállt / irányított szerencsétlen falusiak próbálnak minket felkutatni, a maguk egyszerű módján. Vasvillával, sorlókkal, fejszékkel, baltaival, vagy épp puzta kezükkel próbálják a vértüket venni. Ezek tovább fejleszteni változtatni a dinamitál dobálózó, vagy a falkával trükköző „Jangszórás” parasztok, vagy az egyéj személyes kedvence, a „zsákos fejű” lánctüzeses fickó, aki másodpercek alatt megszabadít minket a fejtől. A Salazar kastélyban ■ Los Illuminados szekta tagjai között majdnem húszféle számoltam meg: és nem csak a ruhák színe vagy mintázata alapján szlelelhetem! Itt is vannak az egyszerű kőszárazfalas jelekedő láncos buzogányos-szűrfegyveres figurák, aztán jönnek ■ nyíllal felszerelkezett, vagy rakétafelet cipelő nehéztűzű társaik. Újabb kategória a pajzs mögött megbúvó; a fején golyóálló koponyaválcot viselő; a hatalmas kaszával vagdoló; a dinamit rudakat dobáló tetovált fejű kopasz; a kaptakultokat irányító felmatematikus; az állandóan erősített rikaizáló vörös ruhát birkajeli fűgápok, és a legvégén ■ gyönyörű kék-arany-fehér mintázatú rendhűt viselő elit katonák. A legutolsó helyszín egy sziget, ahol küllőbűző dezertőrök, szedett-védett ruházattal zsoldosokból, volt elit katonákból, fűskés gázgázosított viselő, narancsszínű overalls elektromos sokkolós fickókból álló magánhadiszereget kell megakartni áverekedni. És akkor még nem szóltam a börtönviséleg hatalmas rovarszerű predator módjára láthatatlanná váló szörnyeiről, az emberi testből kismászó pók- és skorpiószerű lényekről, a gazdatisztban félíg kifejlődött, az emberek fejéig kiütemkedő, gusztyustalan dagonatokhoz hasonló csópos masztaroktól, vagy az elmebeteg kísérletek eredményeiről: a hatalmas nyolc méter magas El Giganteről, ■ Regenerátorokról, ■ mutáns farkasokról, a két méter magas összeavart szemű fémkormokban végződő kezű vadállatokról. A kedvenceim persze ■ Regenerátorok: biológiai kísérletek végtermékei ezek ■ szerencsétlen emberszerű kreatúrák, akik ■ hagyományos módon teljességgel elpusztíthatatlanok. Hídba lövő agyon őket, hibába szakitok le a végtagjaikat, azok mindig újranőnek, a testük mindig pedig regenerálódik. Egyedül az infóváros lávával felszerelt fegyverek hatósságok ellenük: csak ezekkel lőni a testükben fejlődő parazitológusok hékápet, hogy aztán a kis lényeket egyesével agyonlőve feltebbanjon a befogadó test is.

Az ellenfelek sokszínűségét jól jellemzi, hogy a Regenerátorokból is többféle van. De nem csak ■ megszállhatatlanul sokféle ellenfél, és a hihetetlenül kidagazott részletességű testük egyedivé ■ őket, hanem a mesterseges intelligenciájuk, és a konzoljátékban eddig soha sem látott élethű sebességi rendszer is. Szinte már-már úgy viselkednek, mintha valódi emberek, nem pedig algoritmusok mozgatók őket. Ha kiszűrnek, hangosan üvöltözve figyelmeztetik a társaikat. Imádnivalóan sokféle a hangjuk: karcsósan sikoltóznak ■ nők, mely átlós hangok harsognak a férfiak, néha tényleg nem tudja el-

dönteni az ember, hogy ez most sponyolul vol, vagy valami rég elfeledett ősi idegen nyelven. Bekerítének, messziről megsejtenek, fegyverzetük függően megszúrkalnak, ■ fejünkbe állítják a fejszét, agyoncsapnak. Kedvenceim a pajzsos figurák, aki a fapajzsuk védelmében közelítenek, és dőszár a vődőlőalkalmatosságot kell lemaratizálni (hatalmas a látvány!), hogy ■ gazdájuk is kezelhesse véhekké. De az is nagyon élethű, ahogy a találatokra reagálnak. Fejlődés után (ha nem viszi le a fegyver rögtön a fejét) az arcukat markolasszák, lábával megragadják, összezsének, ■ shotgun hatalmas erjű lövésektől hátrabukklencsének, szakadékok, épületek szélén a melybe bucskóznak. Fejlesztik el a bántón csoszogó zombikat az új ellenfelek szívós vérebbelt tapadnak ránk. Utótnak másznak az ablakokon, létrákon támasztanak a



gátoltnak és léptéink által beazonosítva, voltaképpen csopodva utánunk vetik magukat. És a föléllenségek? A hatalmas mutáns gyilkászny, amivel a vízben egy lélekvesztőben kell megküzdőnünk? Az elkészítődő brutális szörny aványtöze Saddle és Salazar? Sok-sok olyan ötlet, amit eddig más játékokban nem láthattunk...

AZ



falakhoz, a környeztet azta kisebb akadályok, kerítéseken simán átmásznak, ■ bátorabakkal ellátottak ajtókat, ablakokat betétnk,

bedöntik, de a legkeményebb, amikor ■ lánctüzeses fickó szelforgással ■ ajtókat A vak-sí, összeavart szemű ellenfelek csendben hall-

Teljesen megváltozott, mint ahogy ■ kameránzel is. Fejlesztik el tehát az addigi rögzített kameracölloásokat, Leont ezáltal mindig hátulról látjuk, az operátor pedig ott lilleg szorosan a nyomában. A mozgásevezőnk is igencsak kibővült: ablakokon ugrálhatunk ki-be, létrákat támaszthatunk az épületek falához, majd felszaladva eldönthetjük azokat. Kisebb kerítéseken ugrálhatunk át, lézart ajtókat rúghatunk be, vagy, épp ha nincs kedvünk rugdosni, szellőhejtük rájuk a lakokat. A legnagyobb fejldésen a manuális célzás esetét. Műtön felmentük az akadémia fegyverünket (jobb oldalra lök), a kis sárga analóg kormel teljesen szabadon manuálisan célhozjuk be az ellenfeleinket, és mivel a lávcsőves fegyvereinket leszámítva minden ölkalkulátossággal rendelkezés létező célzó berendezéssel: így a célzás gyerekjáték. Megszokni a rendszert azért időbe telik: legalább két perc kell hozzá. Ezután viszont kitörő örömmel fogjuk aprítani az ellenfeleinket: az egyetlen lőgón kívül, a muskát felbe, aztán elhajítja a shotgun, és egyszerre három-négy figurát is ledöntünk ■ löbléssel. Messziről kiszűrni valamit? Elő a lávcsővesével! Mindenki számára könnyen elsajátítható, egyszerű, de hatóssá harcedzész, ami mindenki számára hamar fogyszokható válik. Hamar megkedveled, na.

Nézünk ■ többi újítást. Az első: nincs több teleportáló, tárgyokat csak az inventory-nkban tudunk tárolni. Az inventory-t lehet lelesztetni, így egyre több és több cucc fér el majd benne. Második: a leltár ellenfelek cuccokat hagyhatnak maguk után, és lehet tálnény, növény, vagy peseto. És hogy mire kell a lovét? Hát új fegyverek vásárlására, vagy ■ meglévő tuningolásra. A harmadik újdonság ugyanis ■ minden helyszínen felhűző fegyverúrú figura. Nőla tudunk új fegyvereket, kiegészítőket vásárolni ■ minél előbb tartunk ■ játéknak, annál nagyobb lesz a választék is. A tuningolás is pénzbe kerül: fejleszthetjük a fegyvereink kapacitását, tűzerjét, az újratöltési idejét, és egyéb paramétereit, sőt ha adott fegyverünk maximuma van tuningolva még egy exkluzív tuning is megvehető hozzá: ez általában a tűzerő brutális megnevelése szokott lenni. Egy ilyen fegyverű szög nagy hontelést is véghez



első fiókból? Ráadásul ebben ■ részben már mindenki úgy vérekszik, lő, szalaszt, mint Neek a Mátnában. Tényleg a sok elbűvölt, egymással emberként erre van szükség? Hogy forogjon és ballagojon a kamera ■ RE-ben is? Hogy Le-on, ha tíz méter magasságról ugrik is le, sérülés nélkül jussz meg? Hogy Ada három szallóval rúgja a kék zúnból a fegyvert? Hol vannak a régi fejtrák? A logikai feladatok, a tárgyak

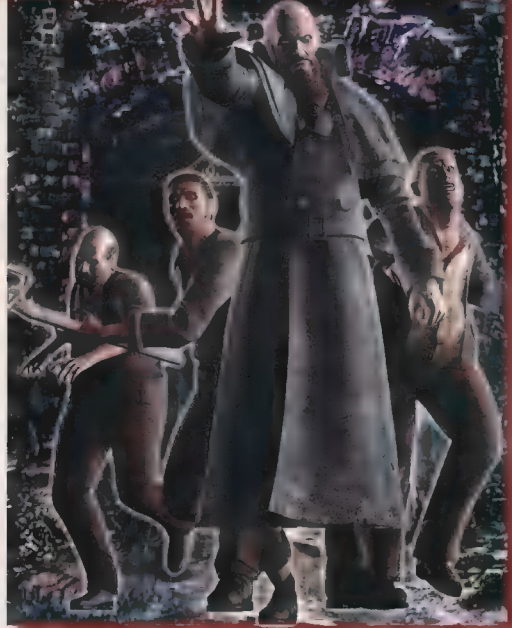


szoklat kezdud újra ■ szobát, és addig kell szenvednem, amíg nem sikerül egyenlőre mindenki. Olyan ez, mint a Parasite Eve-ben ■ hahvenhí emeletes épület, vagy ■ Paper Mario-ban ■ szószintes kút, ahol ahhoz, hogy továbbjuss, mindenki le kell verned. Ha már mindent ■ stílus megformálásáról beszél, akkor miért van külön futós gomb? Miért nem lehet analóg módon irányítani a figurát? Miért nem lehet

kombinálása? Ez a Resident Evil 4 egy olyan játék, ahol, ha egy zúrt ajtóhoz érünk, és nálunk van a nyitkulhoz szükséges tárgy, akkor az a gép automatikusan felajánlja az inverter-nékből, hogy még annyit ■ kelljen gondolkodni, hogy itt most vajon melyik cuccot kell használnunk? A Resident Evil 4 egy olyan játék, amit ■ Dorabos Laci, ■ Kanadas Pista, a Kenyere ■ Váli, meg ■ Jóska Pista bácsi is ■ akik egyébként minden eddigi Resident játékok csak befutó-befutó kibégésszett leírás alapján tudták végigjátszani, két nővényt ■ tudnak maguktól kombinálni, és ■ Zera-ban a mai napig nem tudják kinyitni a kódas ajtót ■ végig tudnak majd játszani anélkül, hogy egyszer is elakadnának. És ez a Jóska bácsi, meg a Pista néni elő fogják venni másodszor is a játékok, mert akkor már meg lesz a tuningolt shotgun, meg a maximum gépfegyver, és mehetnek loválni, éjjel nappal! Téve. Van egy haverom, ■ G. Zoli, akinek a néje ■ Krizsna annyira autó, hogy szinte örökrelettel azt szokott hinni, amikor kijön egy új RE játék, és megpróbálja végigjátszani, ide ■ rozsdás bókát, hogy most ő sem fog hinni ■ megkönyömbébből lesz, hogy elmaradnak a „a kódas ajtó kódjának mi a kódja” kérdései :).

Maga a játék felépítése sem tesz igazán. A legtöbb helyszín (talán csak a kastély nem) teljesen lineáris, magyarul nincs az, hogy van egy nagyobb épület, és össze-vissza keresztlú-kasul be kell járniuk. Itt most egyikből ■ másikká, másikkól a harmadikba megyünk, teljesen folyosórúterben jutunk el A-ból B-be, egyszerűen nem lehet elakadni benne, mert ha találás is egy key itemet, azt rögtön tőle két méterre kell használni. Ha pedig végre igazán Residentes, leharcolnak, mocskos balást terelhez érünk, annak ■ varázsszó ■ az örül módjára rohángoló zúdos katonák teszik tönkre.

Ami pedig kifejezetten idegesítő, hogy szinte minden második teremben egyfajta arénaharc következik. Ez annyiból áll, hogy lezárják a kivezető ajtókat, és amíg le nem gyilkolsz mindenkit, addig nem mehetsz tovább. Ez kezdetben mondjuk kél ellenfél. Aztán két teremrel később három ellenfél, meg egy erősödő. Utána már négy ellenfél, plusz két erősödő, meg egy nyilas varád. Két teremmel arébb hat ellenfél, két nyilas, négy erősödő, meg egy főpap. És ez így megy a játék végéig. Magyarul nem azért



játszó tizenkét árát ■ játékok, mert annyira tartalmas, hanem mert úgy töltötték meg ■ játékok, hogy minden egyes kicseszt szobában

meg kell küzdeni minden ellenféllel. Ha nincs energiád, vagy fegyvered, meg tudsz elfutni mellőlük. Ha meghalsz, ugyanazzal ■ cuc-



még mindig menet közben löni? Miért van szükség lehetőleg gyökőre és halakra egy RE játékban? Miért kell egy szűrt tartó a karcsolat a fűhádszálással egy RE játékban? Mi a Metal Evil? Resident Gear Solid? Miért nincsenek még mindig normális árnyékok a figurákra? Miért kell a fejtrákban teleoptikus célzóvaléket beletenni, ahol kis Resident Evil műanyag figurákat nyertünk? Miért kell egy Resident Evilben kincsek keresgélésnek? Ha már annyira újítani akartak, miért nem úgy tettek, mint ■ MCS2-ben, ahol a hihetetlen sok új dolog mellett ■ játékok alapjaiban nem változtak meg?

ÖSSZEKÖLT

Remélem, értekt, miről beszéltek. Az egyik oldalán ott ■ a hihetetlen grafika, a brutális effektek (van egy rész, ahol két El Gigante monstrer is bele lehet pottyantani a lávába ■ az azt, ahogy szerencsétlenül szörnyek csapdákban és próbálnak menekülni a forró folyékony lávából, azt mindenkinek látnia kell, különösen más játéktejlesztőknek, mert az egy külön esztanulmány; így kell valamiképpen kinéznie 2005-ben), az elképesztően zsenidási mesterséges intelligencia. A másik oldalán ■ leegyszerűsített árka-loválódsz (játékmenet), aminek semmi köze nincs már ■ Resident szörhöz, nyolc órára az összes hangulati elem hiányozna. En a Resident Evil-t ■ zsigereimig, a csontjaimba hatoló felemlét várok, amiből összezsúkol a zacsim, és ■ golyószíjaim viharátancot jönnék. Azt várom, mint régen: hogy amikor már nyitnak ■ fotellel együtt dobok egy halat, és ■ PS2-vel együtt az egész körözár leránsam a TV alványára. De attól a játéktól semmi nyamat nem kapok. ■ Capcom egész egyszerűen feloldozta a Resident Evil-t a fogyasztói társadalom alórára.

Na, most kéne okosnak lenni. Ha csak simán egy akciójátékok kellene értekelnem, lehet, hogy azt mondanám: sima kilenc pont. Mert nagyon veri az összes horror játékot, és nem csak grafikában! De mint egy Resident Evil játék értékelve, hát és fét pontot adnék rá, maximum nyolcat, aztán most, hogy ki kerül is értékelésbe a Mártdanti helyetlem (szokás szerint). Egy biztos: ez lesz az első olyan Resident Evil, amit nem fogok másodszor-harmadszor is végigjátszani. És ez szerintem elég sokat elmond...

A Császár csipimle@576.hu

RESIDENT EVIL 4

Platform: Gamecube

MÁS VERZIÓ: PS2

| | | | |
|------------|---|-----------|---|
| grafika | 9 | hang | 9 |
| játékmenet | 9 | vezérlés | 9 |
| zene | 9 | átvezetés | 9 |
| angula | 9 | átvezetés | 9 |

1 játékos
1-2 játékos

✓ brutális a grafika, sok új ötlet
× köze nincs a régi RE játékokhoz

9 pont

MARTIN BELESZŐLÉ

Sok mindentem igazam Csipinek. A játék brutális jó és szép, de két ténnyel vitatko, hogy ■ már ■ AZ a Resident Evil. Az is áll, igen, hogy olyan a Capcom elképzelés, hogy kicsit, és behatóan a mainstre ■ hatásának ugyanúgy, mint a Silent Hill-fék. Egy dolog viszont sajnos NEM HAGYHATUNK FIGYELMEN KIVUL ■ régi hardcore játékokat: változnak az idők, változnak az igények. A Resident sorozat a régi, megszokott kötöttségben már ■ pikácespek. Még egy új, de klasszikus módon megvalósított kötöttség: szor sem adhat el egy új Re játékot abban a formában. Telnek a hónapok, ének, új várak jönnék, új gonemerek jönnék, és nekik már EZ ■ Resident Evil kell. Nekik hiába mondom, hogy A meg B sztori, meg olvass el az összes file-t, akkor megkapod a kódot. Nekik ez kell: csillogó-villogó grafika, non-stop action, kicsi fejtrák, sok munició. Sz'mók ok arra, milyen volt PS1-en az eredeti Resident. En 9 pontot raktam az értékelő végére, mert még legutóbb áll jártunk: ha nem is kapjuk meg azt, amit megkérdeztünk, de legalább egy jó játékot kapunk...



REPÜLŐ MEDVÉK ÉS EGYÉB VÁLOGATOTT FURCSASÁGOK

[illegible]

szelesen a pályák és a karakterek fokozatosan nyílnak meg, és van még egy extra dolog: gyűjthetjük hangjegyeket is, melyekért a boltban csúszkokat és egyéb dolgokat vásárolhatunk.

Nagyjából ennyi a Banjo Pilot, technológiára elavult, lehetőségeiben és kivitelezésében átlagos, mégis jól illusztrálja, hogy igazán finoman kiegyensúlyozott (nagyon jó, ahogy lassan, fokozatosan erősödnék az ellenfelek, továbbá nagyjából ugyanannyira szinten kell jól kormányoznunk az harcolunk) játékmennél még egy bukásos született produktum is lehet ropogtató szórakoztató.

Credo

BANJO PILOT

THQ

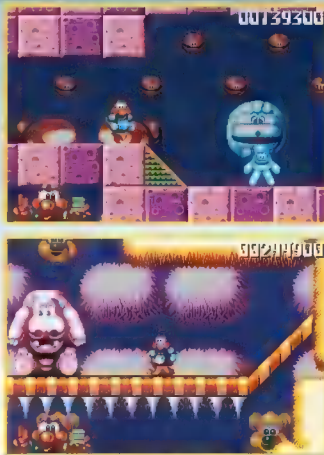
MÁS VERZIO: JELENLEG NINCS

| | |
|---------------|-------|
| gámska: | jó |
| játszhatóság: | kiadó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiadó |


1-4 Játékos
Hátr: kábel, mentés kártyára

- ✓ a játszhatósága és a hangulata nagyon el van találva, jó buli
- ✗ technológiailag évekkel le van maradva még gba-n is.

8.5 pont

[illegible][illegible][illegible]

ja, hogy Bigyó Felügyelőhöz hasonlóan a törzset a végtelenségig meg tudja nyújtani függőlegesen, és az így elért platonokon is meg tud kapaszkodni, azokon is tud csimaspakolni körlekedni.

A fentiek, a környő jötekeimen, továbbá az övödés grafikai témák és zenék miatt a jöteket nem nagyon ajánlom a sorok feltelezésém szerint többnyire fizeti és huszonnéven olvasónak, ugyanakkor a legkisebbeknek, az öt- és hatéves korúknak véleményem szerint minden tekintetben ideális, és pontosan annak a korosztálynak a jöteke, és olyan szemszögből nézve feltelezés  is olyan gyenge, mint amilyenek felől nézőknek látszik.

Crack

JAMES POND II:
G0BN0145 0000000

NAME HERE

PLAY IT

| | |
|------------------------------|----------|
| MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN | elmegy |
| elmegy | elmegy |
| síralmas | síralmas |
| közepes | közepes |
| síralmas | síralmas |

1. Játékos

- ✓ ■ legkisebbeknek jó móka lehet
- felnőttekkel élvezhetően

2.5 ponit

576 KONZOL

ALSÓGATYA URASÁG AKCIÓBAN
GAMEBOY ADVANCE



Választásuk a többség hozzám hasonlóan nem hallott korábban a kanadai *Orbital Media* első játéka), a **Racing Gears Advance**-re. Normális esetben a tesztelésnek a különösebb hírvetései mentesen megjelenni anyagot, de a DS debütáló óta már szinte teljesen kiszorított a GBA piac, alig jelenik meg a másira valami, így igazán izgalmas feladatok hűz az írtakra kerül.

A játékkal ennek ellenére nagyon szimpatizálom, amikor először kipróbálom, elegné a teljes a menürendszer, nagyon felkeltő és remekül hangszereket a zenéje (ráadásul C64 és a Amiga hangzásait sem mentes, ami nálam jó ajánlással, igaz feltehetően benne *The Last Ninja* zenéi motivum lopásokat is), nagyon profinak, jól összerakott demoeszer munkának hat az egész. Az sem semmi, hogy a kis cég olyan nagy autóműveket látnak – mert természetesen egy autószerény játéka van szó – mint a Lotus, a Mitsu-bi, a GM, a Hummer, a Dodge, a Chevrolet és mások, nem mintha ez sokat jelentene, játék közben már gyakorlatilag nem is lehet felismerni a kocsikat. A játékból egyenként 120 utat közli valósághoz, és mindegyikhez karizos egy bűna figura portréval, egyedi tulajdonságokkal és háttértörténettel. Ezek sajnó nem igazán utálják meg az alaphangulat, és az anyag játékműködésben sem bővelkedik: játékokunk 2-4 játékos multiplayer, gyakorlatilag egyedül, indíthatunk gyors versenyt, továbbá indíthatunk természetesen rendezettségű versenyeket. A bajnokoság egyáltalán nagyrészt a *Karnaaj Rally*, *Super Cars* és kősz nyomonkövető követi, az versenyeken elnyert pénz-díjakon kívülhatárokat az autók sérülését, vásárolhatunk legyeket (például előrelépés és rakéták) és egyéb eszközöket (például nitro), továbbá sok fokozatban fejleszthetjük a járgányunkat (új gumik, motorok, po-

zok, felek és legyverezők). A játékok 25 darab ismeretlen pályán zajlik, ezek érdekelt módon tele vannak sikkkel és térbeli (sok a híd) nyolcasok-kal, lehet állandóan a már bejárt utat felett és alatt haladhatunk át. Bár első blikkre jól néznek ki a hátterek, szerintem ugyanakkor nagyon hamar unalmasnak is válnak, még az sem dobja fel őket, hogy a háttérretek jól meg vannak animálva: a vidéki pályákon fűje a szél a fák lombját, a vulkanikus pályán folyik a lava szobá-ba. Ha pedig közelről állapost-ban megvizsgáljuk a grafikat, azt vehetjük észre, hogy a pixelművés egyáltalán a tite határak kontinuitásán, 16x8 pixelenként szinte mindenhol dűvén talál a grafika (főleg a fűnél, hegyeknél és szikláknál), mint a Spectrums időkben, de az eső effekti még ezekkel is szörnyűen. Vannak azért az anyagok további előnyei is, nem gyakorlat például, hogy GBA-n egyszerre 8 utat állhat a rajt-hoz egy játékból. Ráadásul az ellenfelek mesterséges intelligenciája is nagyon jó (kicsit talán túl erős is), szinte tökéletesen vezetnek, ráadásul kihasználják a leggyereket és a rövidtávú tészeket (a fész a játék egyik nagy előnye), de azért szerencsére időnként hibáznak is, így számunkra is te-remhet bábér, ha egy-egy pályán nagyon alaposan betanulunk sok gyakorlatot. Ez utóbbira sajnos szű-ségünk van, mert már a legelső pályán is nagyon ne-hez nyerni, és a sok utakon is jól érzékeltem nagyon kocsikat nem valódi környéi terhelési (nitroval meg gyakorlatilag képtelenek), szerencsére az apró ko-csánál sokkal sem szankcionálja a játék nagy időveszté-séggel és sérüléssel.

Összességében nem rossz anyag a *Racing Gears Advance*, de nem is nagyon, helyette sokkal in-kább ajánlom a hasonló jellegű, igaz más megjelé-nési *Karnaaj Rally*-t.

Credo

RACING GEARS
ZOO DIGITAL PUBLISHING
MÁS VERZIÓ: JELLENLŐ NINCS

| | |
|---------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | közepes |
| szélesség: | közepes |
| zene / hang: | kisülő |
| hangulat: | közepes |

100 játékos
100 játékos, minden kártya

remek zenei anyag és hangszereles
100 játékos, minden kártya

7 pont



A legendás Rare (egykoriban a Ashby Computer and Graphics, majd Ultimate Play The Game) pár nappal me élt furcsa játékkal örvendeztetni meg minket, GBA tulajokat. Egy egyszerű, leve-sebb, mint egy két alatt összeállítás, de ennek ellenére a rossz, igaz nem a túl eredeti logikai játék alapra rányomtak egy vicces, kelletlen humorú játéka annak legutolsó Fabry Sándor által képviselt vonal, a játéknál na-gyon meg GBA játékokban is, való-szerűleg is a elsősorban az ottani pi-messzű, bár egyelőre ott még nem jelent meg) témát, és így prezen-táltak nekünk a legújabb kreatívci-t. Természetesen kiálthatunk volna le-jes más témát is, de ez a működés, ennek a központi figurája egyáltalán egy póluska kezét és lábát, város o-dagtyában és kénytelenkedésben le-tesztet póluska-bajozás ünnepe, aki bolon-dos cirkusi zenére táncol, hadaró-szik és mutogat. A menükben rojta ki-vül is minden dőlőnél, hajladozik, mozog és V6-tilabbanos nem, minden tite van szőna előrelépés, az előrelépés hangszere pedig bo-ronfoltokból és szőna előrelépés és hasonlóan vicces dolgok. Ezek mellett a már említett humor a szőna-ban is megjelenik, különféle rejtélyes kártyák és anyagok go-tyo megjeléni menüpontok között találhatók.

Ennyit a kártyák, ami valószínűleg egyeseknek na-gyon tetszik, másoknak talán kicsit sok, de lassuk azt is, hogy alatta milyen logikai játék bújik meg. Bár az anyag tényleg nagyon jó a téma-szerű, nagyon hasonló, kis négyzetekkel és alaktalakkal kell le-terhelni költölkölni benne, megismerem igazán a *Tetris* iskolába, mert hiánynak belé a legelső elem, a póluska, továbbá számként a szőna-kal is. Az ed-dig megjeléni GBA anyagok közül talán a *Denkí* Blokkok-hoz hasonlítanak leginkább, de azért mégis más, ugyanakkor halvány emléim szerint más gépre volt már megjeléni egy teljesen ugyanilyen szabá-lyzatú játék is. A lényeg anny, hogy sorban kap-juk a különböző színű alaktalakat (mint a *Tetris*-ben, a két következő elem látható is alatta), és azeket így kell elhelyeznünk a 13x13 blokk méretű táblán, hogy az azonos színű blokkok szabályos, kitöltött négyze-ges formázzanak, akkor tűnnek egyből el, a célunk pedig az, hogy megfigyessük a táblán az általunk le-terhel, és a már alapon rajta lévő alaktalakat. Sző-lyás még, hogy nem csak tetszőlegesen rakhatunk ele-meket, de más színű blokkokat is feltehetünk (bár a-t nem is vághatunk így részletek), csak akkor a rakhatjuk le alaktalok, ha annak vála-melyi blokkja azonos színű blokkal fedne, mindezeket jól természetesen fogathatjuk is a elemeket. Nagyráb-ol ennyit a lényeg, mindez a három különböző játékműködésben még meg van fejtve pár plusz szabá-lytal, minde-mel a rövid idő alatt kell leterhelni az



aktívus elemekkel, van ahol az elemek száma fix, van ahol az egész feladatra kapott időnk fix, és akad olyan is (a maratoni játékműködésben), hogy egy blokk-pusztát csak indul el csigavonalban beléle és elveszté-getti idővel arányosan.

Az *Mr. Pants* alapjában véve egy jópár kis játé-komnak, bár nem túl eredeti alapjattal. Rövid idővel valószínűleg szinte mindenki lejáté, ugyanakkor aján-lom csak azoknak tudom, akik meguntatnak a tart-ják a *Tetris*-t és a hasonló játékokat, igazán hosszán el tudnak az ilyen dolgokkal szórakozni – gem az ilyenek (beleértve a *Tetris*-t is) évente legje-lőbb egy órára bírnak elfoglalt.

Credo

MR. PANTS
THO
MÁS VERZIÓ: JELLENLŐ NINCS

| | |
|---------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | közepes |
| szélesség: | közepes |
| zene / hang: | kisülő |
| hangulat: | közepes |

100 játékos
100 játékos, minden kártya

remek zenei anyag és hangszereles
100 játékos, minden kártya

7 pont



lémám de mindenképen higyték nekem mert érvagyok a király aki aszongya nemiggyan aztat nem tudhassa nem is figyeltek rája csősz-töklk jászokk tiis **(Ex az egyik kedvenc 576 Online fórumos hozzászólásom, szénné szoktam röhögni magam rajta, úgyhogy muszáj voltam betennem. - A Császár)**

[illegible][illegible][illegible][illegible]

SNES 6

venni [küllőfűlén] ha igen, akkor hogyan? [Hó jó! tudom csomagolt szalaglatnak nem kell küllőfűle szén. Váris!] **(Miert Őn szerint tényleg végigvite Marin a Kiltzóna-? Ahány-ször csak beteszem a lábam a szerkesztőségbe – és ez elég gyakran előfordul) -, mindig ugyanaz a kép fogad. Már látni a kis kanapánál a gyerekcsinált baseball sapkájában, remegő kezében a Duck Shool 2. Váris! A feje rakóvörös színű grimaszba torzulva, és kegyetlenül szorítva a második pályá eléjén a tankot. Mindig megfogadom, hogy követek majd el a csatornák, osztályok, neki!**
**„Ha beszél, ő kéne vendég a kopasz gyereköt a raké-
 tavetőt!”** De aztán mindig ráteszem, és annyira edzés-
 kom, cukinak és mókásnak találom nála ezt a szívro-
 ham közeli állapotot, hogy sosem vész már a lélek...
A Császár!

kedves 576 Károly Jánosné (Béla) vagyok, és egy újabb szerkesztéshez szeretnék Tőletek kérni. A helyzet az, hogy a 3. végigjárás után sem sikerült a Final Folytató (X-ben a végigjárás után segítségért) Dogger (Gomel) Elnöki Folytató visszaszerelni, miután Brohne parancsára elvesztik tőle. A másik gond, hogy a leírásban szerepel, hogy Ekvival a helyi tanulni! (?! Ekvivalenót – de hogy hol, mikor, ki-től – az nem derül ki. Már kétszer az Ekvivalenót nálunk sikerült végignyomni, de nagyon érdekelne ezeken az animációk, mert az FF 7-10 ilyen animációi is nagyon tetszeltek. Nagyon szeretem ezt a játékot – a kedvesem Viki is – ezért nagyon zavarom ezek a problémák. Nem tudjátok hol lehetne Viki bátyja szerkesztése és megmutatni (néztek internal címetek) 1 ÚJ?.. Ha lehet ne rakjátok a Cseveitől Segítségértelre ide a kisazonosítók: Jánosné – Bencz, Csömör (Leveleket és kérdéseket, itt a Csevegő hasábjain továbbítható az illetékesnek, mert így BIZTOSAN eljut hozzá. Vessz komoly, hallasz? A hölgynek Ekvivalenót kellene! – A Császár)

A Szászok! Rendesen veszem az 576 Konzolt! Már mástól éve, mióta von x-bond.

Kezdetben elég jó minőségű újságokat kaptam, de megálomszom szíriát (pár helyen ugyanegyet gondolt) romlik az újság színvonala. Nem szeretnék sem megbotlani, de Martin beszélősi egyszerűen idegesítő néha a falra tucát márti (ezzel nem vagyok egyedül) [A ezzel tényleg nem vagy egyedül, és a többség még csak nem is ilyen szolidan adja elő a nemetszést. Viszont hidd el, hogy neked és a többieknek is kellene ezek a Martin beszélő rubrikák. El is mondom, hogy miért. Amikor olvasod ezeket a szépségeseket, valahogy arra a következtetésre jutsz, hogy a Martin egy kecske.]

[illegible]

juk a leírásokat. Martin,

Sziasztok! Egy nagyon nagy kéressel fordulok hozzátok. Tudom, hogy egyszer már valakinek meghírdettél a csévegőben, hogy eladja a régi lapozmatim. En most ugyanezt kérnélek bennetektől. Ugyan a kálázás és helyhiány miatt, sajnos muszáj megválnom a gyűjteményemtől. Tehát eladó az 576 Konjusz 1-64. lapozsma egyben. Tel.: 70 369-7772 Segítségteket előre is köszönöm! Üdvözlettel: Rikker Gilbert ponnamarja@freemail.hu

(OK, kéressed parancs, csérebé viszont beküldhetéd nekem egy névre szóló borítékban az 1. a 12. a 13. a 18. és a 24. számot. Már ha nem vagyok telhetetlen ;) - A Császár)

[illegible]

sza mindenkié. Az újság nagyon jó, bár még csak most kezdtem el mindent hánapnia. Nekem PS2-m van, és az érdekelne, ha tudnák-e róla valósat arról, hogy a Network Adaptert hogy lehet online-on játszani. Szóval, hogy lehet-e valamennyire az online, vagy be lehet szerelni a Network Adaptert, akkor ingyenes? [Ingyenes. Megveszed az adaptert, regisztrárod, és már játszhatod is. Enged bősébet is, szintén 78-as számmal.] Martin: Martin MG33 cíke meghajtot, ez irántam csúlsz lejj, igaz, eddig sok dalogban nem voltak egyike a véleményem. Sok szerintem jó jótékot lehozott, de most le a kérem. Nagyon jók a cikkei, de posztolból a jó egy álmom egy Dead or Alive 3 vagy Beach Volleyball posztok. [Volt már DOA Beach posztjaink.] Martin: Szerintem gyönyörűek a fények. Ezzel büszkén is, további sok sikert nekem és az újságnak. Ut: Mikor folytatod a GTA: SA végigjátását? [Most. Martin] Hírfolyási Folyó Irány, Cegléd

Nos, ennyi lett volna a február. Tetszett? Nem tetszett? Ne felejtésétek el, rajtatók áll a dolog! A Csevegőt nem mi írjuk. A Csevegőt ti írjátok. A Csevegő hangulata és minősége tőletek függ. Várjuk leveleiteket. Martin

FILM / DVD

Haláli hullák hajnala

(Shaun of the Dead, 2004)
 Forgalmazó: Universal Pictures
 Rendező: Edgar Wright
 Szereplők: Simon Pegg, Kate Ashfield, Nick Frost, Lucy Davis
 Hangsávok: magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1), cseh (DD 5.1)
 Feliratok: magyar, angol, cseh

[illegible]

Hóááá... elismerem ez nem hangzik valami biztatóan. A gyilkoson buta magyar cím, az ismeretlen szereplők és a debil borító lehetséges pocára predesztinálja a filmet, valahová is: *Véres valóságshow* és a *Nyafika X* közé.

Ezen esetben azonban nem érdemes a kapóbeli lekedés technikáját választani, inkább jöjjen a második első benyomás. Szóval ugyanakkor megtalálhatók benne a horrorfilmek megszokott ijesztgető elemei is. A rendező ügyesen keverte ki a stílusok órány egyértelműen a humor domán, a vég meglehetősen komorra van hangszerezve. Leginkább a nélatlankról elhangyokú Törjón ki ami ugye Peter Jackson ME (megafilmoknál elstl) forgatólt film. A szögletesorozat villámgyorsan kultifilmre avonozótl szössze nem vetélti Spaced című vígjáték sorozatán edzőtl, ami a fenti tény mátl volozótl, nem sok embernek lesz ismerős.

Ugyanezért érdekes a színészekre is, Kate Ashfield (*Éjelenapok fatálalás*) és Bill Nighy (igazából szerelem meg még egy csomó len arc szerepel a filmben. Közöttük a lészerepel alakító Simon Pegg, akiről bár először nem jön le, de vérbeli komikus. Az a jelenet, amikor a másnaposság kellenem kellene következményei miatt nem veszi észre, hogy körülötte zajlik a zombi-invaszió. Tényleg szörnyen illen friss, vörös, predeti csuccok nem kell olyankorik mostanában.

A dévidén van magyar színkron is, bár ebben az esetben erősen javított az eredeti hang + felirat párosítás. A lemeze kő többek között bakiparádé, kimaradt jelenetek, forgatási képsorok, valamint egy komoly képgépgény is! Az extrán nincs felirat, ket, hogy a Universal nem egy buliott, fapados változatot jelentett meg. Király!

Amennyiben még nem fejeztél el a popcorn, itt van még néhány további Z-film

A kaptár

Paul W.S Anderson RE verziójában Milla Jovovich unatt arccal bolyong a hungarocell díszletek között és közben valószínűleg dolgozom Bessonnal és Wanders-szel is, mit keresek én itt? Szerepel még a valószínűleg csak a német befektetők miatt bekarri chelle Rodriguez, aki ugyan rossz színésznő, de a sablonos kemény csaj karakterét, mintha csak ró írták volna. A film (bűn) rossz a vörös ruhá.

28 Napoli később

A kultúráros Danny Boyle ambíciózus próbálkozása a realista zombifilm megteremtésére. Digitális kamerával forgatott jelenetek London kihalt utcáinak képe valóban elég ütőre sikerült. Sajna Boyle nem tudja fenntartani a film elejére jellemző feszültséget és erőteljesen szunnyaszt a szereplők nézése az éltet „az igazi veszélyt maguk az emberek jelentik” erkölcsi tanulsággal. És a jesszónak elrovaolt és oda nem illő bejárat. Felkeltette a magamnak sikerült film polcára közvetlenül a 2011 tavasza.

Haltak hainala

A kovácsi családdal együtt évezett hímű egy olyan finom szálva is fos nyári időszakban csúcsosodott ki, ahol egy teljesen szárazkorlatból alkotás. Ez nem hangzik valami biztatóan, pedig a film tényleg jól sikerült, annak ellenére, hogy gyakorlatilag deklarációs. Már maga az abszurd ötlet is irónia, miszerint az emberiség utolsó mentőváltóját egy plázsa testestől meg. A círt dobja továbbra megállítást közben a híres felvonást a Don't Worry Be Happy. Nem akar, nem lehet, de viccelődni azért szokott.

Kaptár 2 – Apokalipszis

Fotósokból vállalkozók az első részhez képest: 1. a címből eltűnt az „a” betű 2. Jövőnk kisasszony most kell(!) ruhát visel. A mindenre emlékszik, ennek örömeire szívtéri egész Raccoon City-t, ami itt egy bazi nagy nyári metropolisz. Úgyes a csaj, mert mióta ni, malacozni és lefityni függőlegesen hozzáfalok. A rendezői székben Alexander Witt vállalta fel a példásan tehetségtelen Paul W. mintyént a gyereket, a kellozina franchise-t egy közepesen rossz képregényfilm színvonalára. (LOL, hasonlószerű **gorra homorogmakarint – és nem beszélünk össze... Martin**)

ZENE

Chriss - The Trip
David Holmes - Ocean's Twelve Q.S.T.

TAKE IT EASY!

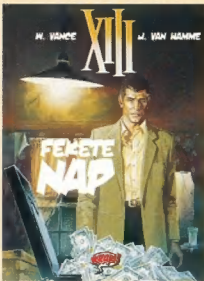
Hallgatónként hozzáfér a munkából / suliból / semmittevésből. Első utad a CD lejátszóhoz vezet. A talca engedelmesen kislálik, mintha csak
 — vágya, hogy lejátszódjon a lemeze. A lemez innen áll meg, hogy a lemez utolsó hangját eljátszandó, miközben a talca megáll.

Ami várta, hogy lejtsák a kedvenc lemezeit. A kézzel éppen

[illegible]

KÉPREGÉNY

WILLIAM VANCE / JEAN VAN HAMME - XIII



A „képregény”, „kultúra” és „Magyarország” szavak egy mondatban való szerepeltesére általában nem sok ígért... egészen eddig pontosítig. A Krok Dádó dacolva a ténnyel, miszerint folyamatosan magas eladásokat hízeblében csak az immár jó 15(!) éve folyamatosan kiadó Garfield tudott elkényyelni, bérelmokat az Európába eddig több milliós példányszámban elkelt **XIII** kiadásba. A kiadó azon kezdeményezése, hogy nálunk is mehozzuk a keményebb képregényeket feltehetően dicsekedés, azaz a kiadó a

Képregény fronton ugyanis nem állunk valami jól. Példának okáért egyszerűen már sikerült megvalósítunk az Európában már klasszikusnak számító XIII-at. Ez konkrétan 1995-ben történt, amikor az X-07 akciómagazin hasonló koncepcióval és fekete fehér kivitelben kiadta a Fekete Nap feléi és a hazánkban látként a debil tévésorozatok alapján ismert Largo Winch indítkészét. Sikerült a sem jelti jobban, minthogy a tervezeti második rész soha nem jelent meg.

Na, de vissza a jelenbe. A XIII első részének megvásárlásával végre színesben izgulhatjuk végig a füz évek felbomlását. A történetet, amelyről a könyv címe is árulkodik, a legújabb

bán. A sztori első pillantásra nem tűnik különösebben érdekesnek, az egyszerű leírattól önmagában hiányozna a felfüggetlő jel, ami biztosítaná a későbbi leírások mindegyikének, az elmesélő író szótartásának az évszázadok és a világ látható bűnét. A szöveg későbbi követése azonban magából sebezhetően kapcsol a történet, ahogy néhány héten belül a rájuk bízva elvárhatjuk saját múltját. Természetesen első rész révén is meg nem sok mindent kapunk választ, és a többi két bekezdésben is van ránt a köztudat 12 kötet során. A rajzok róla, a kivételre dicsekedés, arról is beszélik, hogy hogyan meglepett a későbbi élet és az európai mentalitás, emberi lélek, ami az időt a közönségesen parázó láthatóságban. Pukkamokból a pezsgésből, hogy látszik legyen Magyarország az elmesélő író, és reménykedik, hogy sikeres legyen a dolog, mert ebben az esetben nem kár, hogy további klasszikus képielmények is találkozhattak.

Megnyugtathatja a kiadót a tudat, hogy egy fél résszel moris tovább jutottak, mint elődeik. Ja, természetesen ezen kép
reminy plajidn készült a tavalyi évi pióra került hasonló című FPS játék is!



A Trip csúcspanílya után fokozatosan vesz vissza a tempó, hogy végül breakbeattal legyen keretessé a lemez. Nincs mese, ez egy nemzeti szintű, népszerű és értelemmel vető városlégi produkció. Külön öröm, hogy a lemezen szereplő művészek többsége a hazai vonalat erősíti. Bárna oda lehetne a nézők a különböző városokból.

[illegible]



THE
LORD OF THE RINGS
STRATEGY BATTLE GAME

WARHAMMER

WARHAMMER
40,000

WARPSHOP

A WARHAMMER, WARHAMMER 40.000 ÉS GYŰRŰK URA FIGURÁK
ÉS A JÁTÉKHOZ SZÜKSÉGES KELLÉKEK MEGVÁSÁROLHATÓK A
WARPSHOP WEBÁRUHÁZBAN (WWW.WARPSHOP.HU). TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT LÁTOGASD
MEG A MOST INDULÓ WWW.WARGAMES.HU OLDALAKAT.

KÁOSZ SZÖRNYEI
KÁOSZ HORDÁI
SÖTÉT ELFEK
TÖRPÉK
ERDEI ELFEK
NEMES ELFEK
A BIRODALOM
BRETON LOVASOK
GYÍKEMBEREK
OGRÉK KIRÁLYSÁGA
ORKOK ÉS GOBLINOK
A HOLTAK URAI
VÁMPÍROK
PATKÁNYEMBEREK



ÜRGÁRDISTÁK
KÁOSZGÁRDISTÁK
ELDÁK
BIRODALMI GÁRDA
NEKRONOK
ORKOK
TAUK
TIRANIDÁK
BOSZORKÁNYVADÁSZOK
DÉMONVADÁSZOK
SÖTÉT ELDÁK



KAMERA. FÉNYEK. FELVÉTEL!

RESIDENT EVIL 4 (GAMECUBE)

HAVI TÉMÁK: WARE2 • NINTENDO DS BEMUTATÓ • MERCENARIES • THE PUNISHER • ROBOTECH: INVASION • DBD
GRAN TURISMO 4 • SUIKODEN IV • TENCHU: FATAL SHADOWS • TORK • ODDWORLD: STRANGLER'S WRATH • BANJO PILO